



작은도서관 독서지도 프로그램 가이드라인

그림책 밖으로 풍당
— 초등저학년 독서입문 지도안 —

장 해 숙
박달초등학교

그림책 밖으로 풍당

- 초등저학년 독서입문 지도안 -

1. 프로그램의 필요성 및 목적

독서란 문자로 표기되어 있는 간접적이고 추상적인 시간과 공간을 독자의 마음속에서 구체적인 시제로 재구성하여 소화해 가는 커다란 작업이다. 어린이가 걸음마를 배우게 되면 스스로 열심히 걸음마를 하게 되는 것과 같이 책을 읽을 수 있게 되면 스스로 열심히 읽으려고 하는 것처럼 자발적인 행동을 독서에 응용하여 독서 자체에 기쁨을 줄 수 있는데 있다. 독서를 할 줄 모르는 아동, 문자 읽기에 습관이 안되었거나 저항을 느끼는 아동, 독서의 즐거움을 아직 모르는 아동들에게 즐거운 책의 세계를 알리는데 큰 목적이 있다. 하나의 책을 맛보고 여러 가지 이야기를 나누며 탐색하는 활동은 ‘깊이 읽기’가 될 수 있고, 읽은 책의 주제나 소재, 이야깃거리, 인물, 사건 등을 고리로 연관시키는 놀이 활동은 ‘겉쳐 읽기’와 맞닿아 있다고 할 수 있다. 아이들이 책을 읽고 놀이하는 과정에서 책의 맛을 조금씩 알아 가고 그것을 즐겁게 소화시킨다면 책과 더 친해지지 않을까? 그런 의미에서 책 놀이는 ‘책과 일촌 맺기’라고 정의하고 싶다. 그러기 위해서는 흥미에 직접 관계를 지워 다양한 각도로 접근하여 내용의 범위와 깊이를 풍부하게 함으로써 독서 의욕이 지속될 수 있도록 한다.

2. 프로그램 구성

- 기 간 : 2015. 7. 4.(토) ~ 8. 9.(일) 매주 토요일, 일요일
- 운영 시간 : 15:00 ~ 17:00 (60분씩 24차시-12회)
- 참여 대상 : 초등 1 ~ 2학년 (10명 내외)
- 장 소 : 토요일 - 평촌 꿈 마루 작은도서관,
일요일 - 평촌교회 2층 운영교육실(210호)

3. 자료 선정 기준

- 내 용 : 그림책 중 그림에 치중된 도서 선정
- 차시별 주제에 적합한 도서선정

4. 운영 방법

그림책을 통한 다양한 책 놀이로 접근한다. 책 놀이 프로그램으로는 도서관놀이, 표현 놀이, 추리 놀이, 전래 놀이, 탐구 놀이, 구성 놀이, 요술 놀이 등 7개 유형의 놀이로 구분하여 진행되며, 놀이의 특징에 따라 놀이 제목, 월별주제와 놀이 유형을 제시하며 놀이에 대한 간단한 설명을 안내하고, 놀이 목표와 준비물을 제시한다.

- 도서관 놀이 : 도서관의 자료, 공간 등을 활용한 놀이
- 표현 놀이 : 역할극이나 공간 신체활동으로 표상하는 놀이
- 추리 놀이 : 추론하거나 추리를 하며 노는 놀이
- 탐구 놀이 : 질문이나 개념 관련 탐구 문제를 해결하는 놀이
- 구성 놀이 : 미술 활동으로 표현하는 놀이
- 요술 놀이 : 상상의 요소가 가미된 놀이

5. 주제 선정 흐름

나와 가장 가까운 친구, 가족을 알고, 좀 더 넓은 세계를 가정과 학교 밖의 세계를 놀면서 배우고, 머릿속으로 상상하는 세계와 내생각과 다른 사람들의 생각을 나누며, 모두 함께하는 체험과 함께 다시 책으로 돌아온다.

6. 프로그램 평가 방법

- 학 생 : 평가도구인 독서흥미도 검사지, 만족도 검사지로 평가
- 운영자 : 프로그램 운영자의 자기평가 영역 및 기준 (표)

7. 기대효과

- 다양하고 창의적인 도서관 활용 프로그램 개발을 통한 독서교육 확대
- 도서관 활용 방안 습득으로 도서관의 교육적 역량 및 활용도 증가
- 책에 대한 이해와 흥미 제고를 통한 독서의 생활화 정착
- 책 놀이를 통한 아이들의 두뇌 촉진 및 창의력 증가
- 독서 흥미 유발 및 자발적 독서 분위기 확산
- 자연스럽게 독서의 즐거움을 체험할 수 있다.

8. 프로그램 세부 계획

차시	주 제	세 부 목 표	선정 자료 및 준비물	관련 활동
1	친해지기1 (나와 도서관)	나와 친구 그리고 도서관 용어를 알 수 있다.	· 도서 : 나, 너 · 노래 : 도서관에 가면~	· 나, 친구 소개 · 도서관놀이
2	친해지기2 (협동)	작아지는 섬의 작은 공간에서 협동하는 마음	· 도서 : 장갑 · 신문지	· 작아지는 섬 (표현활동)
3	우리는 친구1 (걱정과 고민)	나의 고민을 걱정인형에게 이야기할 수 있다.	· 도서 : 겁쟁이 빌리 · 찰흙	· 걱정인형 만들기 (구성놀이)
4	우리는 친구2 (자랑스러운 나)	자신의 장점을 다른 친구 앞에서 행동과 말로 표현할 수 있다.	· 도서 : 내 귀는 짹짹 · 청테이프	· 날따라 해봐요 (표현놀이)
5	편리한 생활1 (분류)	책을 이용하여 높이를 맞추거나 책을 가나다 제목순으로 쌓을 수 있다.	· 다양한 미션지 · 줄자, · 도서관의 책	· 미션 높이 높이 (도서관놀이)
6	편리한 생활2 (전래놀이)	손의 조정력을 키울 수 있으며 소유욕을 성취감으로 승화시킬 수 있다.	· 도서 : 어깨동무 내동무 · 전지 4장 · 바둑돌, 안대	· 땅따먹기 (전래놀이)
7	우리가족1 (우리가족소개)	가족의 의미를 생각하며, 가족의 얼굴과 모습을 표현할 수 있다.	· 도서 : 우리 가족입니다. · 4절지	· ‘가족소개’ 책 만들기 (구성놀이)
8	우리가족2 (나와 엄마)	자신의 소중한 엄마를 화나게 하는 방법을 과자로 다양하게 표현할 수 있다.	· 도서 : 엄마를 화나게 하는 방법 · 8절지, 과자	· 맛있는 이야기 (구성놀이)
9	놀면서 배우기1 (여러 가지 똥)	다양한 동물의 똥으로 탈을 만들어 볼 수 있다.	· 도서 : 똥은 참 대단해 · 두꺼운 8절지 · 고무줄	· 똥탈(표현놀이)
10	놀면서 배우기2 (글자놀이)	주어진 자음으로 관련 낱말을 떠올려보며, 낱말을 이용해 어울리는 문장을 만들 수 있다.	· 도서 : 글자 좁는 개미, 글자가 사라진다면 · 8절지	· 몸으로 표현하기, 끝말잇기, ‘글자놀이’(추리놀이)
11	자연과 함께1(자연물 꾸미기)	자연을 관찰, 탐색활동으로 심미 감을 심어주며, 표현재료의 다양성을 경험할 수 있다.	· 도서 : 빨간 잎 노란 잎, 내가 만난 나뭇잎 하나 · 8절지, 자연물(나뭇잎, 꽃, 열매, 씨앗)	· 자연물과 함께 구성놀이
12	자연과 함께2(자연물 놀이)	우리 모두에 관한 공동체 의식을 기를 수 있으며, 긍정적 시각을 기를 수 있다.	· 도서 : 돌멩이도 춤을 추어요. · 돌멩이2~3개 · 네임펜(색상별)	· 돌멩이도 춤을 추어요(추리놀이)

차시	주 제	세 부 목 표	선정 자료 및 준비물	관련 활동
13	흥겨운 우리문화1 (낙서)	자유로운 낙서로 욕구분출의 장이 되어 자유를 제공할 수 있다.	· 누가 내 얼굴에 낙서 했어 · 전지(5장)	· 자유 활동 : 낙서 (구성놀이)
14	흥겨운 우리문화2 (실 땀이)	컴퓨터게임에 익숙한 요즘아이 들에게 실 땀이의 재미를 느끼 게 할 수 있다.	· 뽀뽀 실 땀이가 돌아 가면 · 하드보드지(3장), 송곳, 털실	· 나만의 실 땀이 만들기(탐구놀이)
15	다양한 상상1 (협동화 그리기)	자유로운 협동화를 통해 협동 과 배려하는 마음을 키우며 시 너지효과를 볼 수 있다.	· 앤서니 브라운의 행복한 미술관 · 컬러펜, 8절지(2장)	· 그림 더하기 그림 (요술놀이)
16	다양한 상상2 (다양한 별자리)	다양한 별자리를 통해 본인의 탄생별자리를 알 수 있다.	· 별자리를 만들어 줄게 · 도화지, 별 스티커,	· 나만의 별자리 만들기(구성놀이)
17	생각 나눔1 (다문화)	이주 노동자 다문화에 대한 편 견을 없애며, 다름을 인정할 수 있다.	· 도서 : 찬다삼촌 · 8절지(인원수만큼)	· 하우스 북 만들기 (탐구놀이)
18	생각 나눔2 (다른 이미지 상상)	당연한 것을 다른 시각으로 바 라보는 시각적 상상력을 자극 할 수 있다.	· 도서 : 바로 또 거꾸로 · 8절지 · 숨은 그림도안	· 숨은 그림 찾기, 거꾸로 그림 그리 기 (추리놀이)
19	기쁨, 행복, 즐거움1(세계의 어린이들)	불행과 행복의 차이를 알 수 있다.	· 도서 : 거짓말 같은 이야기 · 나무도안, 무늬색종이, 나뭇잎, 포스트 잇	· 색종이 접기, 평화 나무에 희망의 메시지(구성놀이)
20	기쁨, 행복, 즐거움2 (우리가 사는 세상)	우리가 사는 세상을 다양하게 표현할 수 있다.	· 도서 : 사람놀이	· 표현놀이
21	함께하기1 (이야기 구성요소)	책의 내용을 파악하고 줄거리 를 이해할 수 있으며, 책 내용 을 구조적으로 생각할 수 있다.	· 활동지 · 책 3권	· 4개의 문 (도서관 놀이)
22	함께하기2 (요술놀이)	고정관념을 깨고 새로운 생각 을 유도해 낼 수 있다.	· 도서 : 파란의자, 이건 막대가 아니야 · 의자, 막대기	· 요술놀이
23	책이 좋아1(이야기 줄거리)	초성으로 책의 제목을 유추해 낼 수 있으며, 책의 줄거리를 쓸 수 있다.	· 초성퀴즈 문제 · 도서 : 재주 많은 다섯 친구 · A4용지	· 초성의 비밀, 릴레 이 만화 그리기 (추리놀이 및 구성 놀이)
24	책이 좋아2 (독서달력)	월별로 자신이 읽고 싶은 책과 기념일, 중요한 행사를 알 수 있다.	· 도서 : 일 년은 열두 달 · 8절도화지, 자	· 독서달력 만들기 (구성놀이)



프로그램 도서목록

차시	서명	저자	출판사	출판년도
1	나	다니카와 순타로	한림	2012
	너	다니카와 순타로	한림	2012
2	장갑	에우게니 M	한림	2012
3	갑쟁이 빌리	앤서니 브라운	비룡소	2006
4	내 귀는 짹짹	히도 반 헤네흐텐	웅진주니어	2004
5	(선정자료 없음)			
6	어깨동무 내 동무	남성훈	문학동네	2005
7	우리 가족입니다.	이혜란	보림	2005
8	엄마를 화나게 하는 10가지 방법	실비 드 마튀이시웁스	어린이 작가정신	2004
9	똥은 참 대단해	허은미	웅진주니어	2004
10	글자줍는 개미	마테오 테르자기	미래아이	2008
	글자가 사라진다면	윤아해 외 2인	뜨인돌어린이	2008
11	빨간 잎 노란 잎	로이스 엘러트	삼성	2001
	내가 만난 나뭇잎 하나	윤여림	웅진주니어	2008
12	돌멩이도 춤을 추어요.	힐데 하이두크 후트	보림	2000
13	누가 내 얼굴에 낙서 했어	혜경	베이비북스	2007
14	윙윙 실 뽕이가 돌아가면	미야가와 히로	한림	2002
15	앤서니 브라운의 행복한 미술관	앤서니 브라운	웅진주니어	2004
16	별자리를 만들어 줄게	이석	뜨인돌어린이	2007
17	찬다 삼촌	윤재인	느림보	2012
18	바로 또 거꾸로	앤 조나스	비룡소	2005
19	거짓말 같은 이야기	강경수	웅진주니어	2011
20	사람놀이	키무라유이치	시공주니어	2006
21	(선정자료 없음)			
22	파란의자	클로드 부종	비룡소	2004
	이건 막대가 아니야	앙트아네트 포티스	베들북	2013
23	재주 많은 다섯 친구	양재홍, 이춘길	보림	1996
24	일년은 열 두달	엘사 베스코브	시공주니어	2006



프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	친해지기 1 (나와 도서관)	차시	1	시간	60분
세부 목표	• 오리엔테이션 및 소개나누기 • 도서관 용어를 알 수 있다				
선정 자료	도서 : 나 / 다니카와 순타로 지음 / 한림출판사 너 / 다니카와 순타로 지음 / 한림출판사 노래 : 도서관에 가면~~~				
준비물	나, 너 PPT, 〈활동지①-나의약속〉				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (20')	• 참여자가 도착 하면 앉고 싶은 자리에 차례대로 앉을 수 있도록 안내한다. • 도착이 끝나면 프로그램에 대한 안내와 선생님 소개를 한다. • 서약서를 통해 집단 프로그램에 참여하기 위해 필요한 규칙을 알리고 반드시 지키겠다는 서명을 하도록 한다. - 〈활동지 ①〉				
전개 (15')	1. 선정 자료인 도서 「나」와 「너」를 읽어준다. - 나, 너, 우리, 친구에 대하여 이야기해보자 - 나는 늘 같지만 보는 사람에 따라 어떤 관계를 맺고 있느냐에 따라 부르는 말이 다릅니다. - 나와 다른 너는 외모도 다르고 생각도 다르고 느끼는 것도 모두 다릅니다. (나와 다르다고 하여 따돌리거나 왕따를 시키면 어떻게 될까요?) - 나의 가장 친한 친구 이름은? - 참여자 각자 돌아가면서 자기 소개해보기 - 내 옆에 앉아있는 학생 이름은 무엇인가요? 이름 알아두기 2. 도서관에는 어떤 것들이 있나요? (보이는 것 말해보기) • 도서관 놀이 (도서관 공간 이름알기) - 조별로 앉은 후 조별 대항전을 한다. (2조로 구성) - 도서관에 가면~~노래 해보기(검색대, 대출증, 서가, 사람, 책수레) - 조별로 도서관에 가면 무엇이 있는지 릴레이 형식으로 말하기 - 앞에 한 이야기를 뒤에서 받아서 계속 반복하면서 본인 것을 말하기 - 조별 틀리지 않고 완성하면 승				
5분 휴식 (15')					
정리 (5')	• 첫 수업에 참여한 소감을 나눈다. • 다음 수업의 목표를 간단히 알리고, 참여 시간을 엄수할 것 등 서로가 정한 규칙을 상기시킨다. • 마무리 인사와 함께 종결을 한다.				

 활동지 ①

나의 약속

나는 우리 프로그램이 보다 안전하고 유익한 집단이 되도록 하기 위해 다음과 같은 약속을 지킬 것입니다.

1. 집단 활동에 적극적으로 참여할 것이다.
2. 지각이나 결석을 하지 않을 것이다.
3. 다른 친구들과 친밀감을 형성하고 유지할 수 있도록 적극 노력할 것이다.

집단 참여자 : (서명)

1차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	그림책 밖으로 풍당		
	강 사	장 해 숙		
	대 상	1-2학년 (7명)		
	활동 기간	7월 4일 ~ 8월 9일	총 차시	24
	장 소	평촌 꿈마루 작은도서관		
일 시	수 업 내 용			참석인원
7월4일 (토요일) 15:00~ 16:00	· 종합목표 : 친해지기(나와 도서관) · 세부목표 : 도서관 용어를 배우며 나, 너, 우리를 알 수 있다. · 선정도서 : 나, 너 · 독서 활동 : 나, 친구소개, 도서관 놀이 · 내용 : 나, 너 동화책을 읽고 친구, 우리가 함께 도서관 용어를 놀이로 배우는 활동. 1. 나는 같지만 보는 사람에 따라, 어떤 관계를 맺고 있느냐에 따라 부르는 말이 다릅니다. 2. 나와 다른 너는 외모도 다르고 생각도 다르고, 느끼는 것도 모두 다릅니다. 3. 참여자 각자 돌아가면서 자기 소개하기, 나의 가장 친한 친구 이름말하기. 4. 도서관에는 어떤 것들이 있나요? (보이는 것 말해보기-책상, 책, 서가) 5. 도서관 용어는 무엇이 있을까요? (대출, 반납, 연체, 연기, 복앤드, 컴퓨터) 6. 도서관에 가면~노래에 도서관 용어를 넣어 릴레이 형식으로 말하기 (앞 사람이 한 이야기를 뒤에서 받아서 계속 반복하면서 본인 것을 더하여 말하기) 7. 틀리면 처음부터 다시 시작하기 (2조로 나누어 조별 대항전)			총 7명
자체평가	서로 서먹서먹한 분위기를 바꾸고 친해지기 위한 활동으로 『나』 『너』 책을 읽고 ‘우리’라는 것을 배우며 도서관놀이를 단합하는 모습을 보는 놀이이다. 돌아가며 자기소개를 하는 시간에 고개만 떨구고 있어 선생님부터 소개를 했다. 이름과 장단점, 하는 일 등을 이야기하고 다음 친구 순서대로 돌아가면서 이름과 장점을 이야기할 수 있도록 하였다. 처음에는 어색해 했지만 시간이 흐를수록 차츰 낯아졌다. 도서관에 가면~노래를 시작하니 바로 따라하며 나름대로 이야기하고픈 것을 넣어 노래를 불렀다. 도서관 용어에 대한 사전 공부를 하고 2조로 나누어 조별 대항전을 하였다. 서로 손을 잡고 앞사람이 한 내용을 그대로 반복하여 본인 것을 더하는 것으로 중간에 틀리면 선 순서를 바꾸어가며 연습을 하였다. 조별 대항전이라 서로 합심하는 모습이 보였으며, 그동안 몰랐던 도서관 용어를 배울 수 있는 시간이 되었고, 또한 놀이를 통해 서로 손을 잡고 노래를 함께 부를 수 있어 친하게 지낼 수 있는 계기가 되었다.			
기타 의견	7살 한명이 참여하였으나 잘 따라하며 1,2학년 언니 오빠와 즐겁게 놀이에 참여하였다.			



프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	친해지기 2 (협동)	차시	2	시간	60분
세부 목표	· 작아지는 섬의 작은 공간에서 올라서려는 협동하는 마음을 가질 수 있다.				
선정 자료	도서 : 장갑 / 에우게니 M 지음 / 한림출판사				
준비물	신문지 (모둠 수만큼)				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (15')	· 참여자가 모두 모일 수 있도록 안내한다. · 『장갑』 책을 읽어준다.				
전개 (5') (5') (30')	1. 『장갑』 책에 나오는 동물들은 작은 장갑 속으로 어떻게 들어갈 수 있었을까요? - 동물은 모두 몇 마리가 들어갔나요? - 차례로 장갑 안으로 들어간 동물과 동물의 특징이나 생김새를 이야기 하기 - 장갑 속으로 7마리 동물들이 어떻게 들어갈 수 있었는지 상상하여 말해봅시다. 2. ‘작아지는 섬’ 놀이 규칙 정하기 - 모둠을 5명씩 정한다. (신문지 위에서 모두 살아남 수 있는 방법 의논) - 신문지는 섬이고, 신문지 밖은 바다라는 것 알려주기 - 모둠원 모두가 섬(신문지) 위에 있어야 살 수 있음. - 신체 일부가 공중에 떠 있어도 되지만 바닥에 닿으면 안 됨 - 모둠원이 협동하여 모두가 살아남아야 우승. 3. ‘작아지는 섬’ 놀이 방법 - 모둠원이 모두 올라설 수 있도록 신문지를 펼쳐놓음.(한 사람씩 올라서기) - 단계별로 약 10초씩 버틸 수 있어야 다음 단계로 넘어감(시간 조절가능) - 모둠원이 모두 살았으면 다음단계로~ 올라서기를 반복 - 섬(신문지)의 가장 작은 크기까지 함께 살아남 모둠에게 칭찬과 보상 - 모듬끼리 끝까지 살아남을 수 있었던 방법이나 살아남지 못한 이유 이야기하기.				
정리 (5')	· 다음 수업의 목표를 간단히 알리고, 참여 시간을 엄수할 것 등 서로가 정한 규칙을 상기시킨다. · 다음 차시 준비물 : 빈 요구르트 병 (깨끗이 씻어오기) · 마무리 인사와 함께 종결을 한다.				

2차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	그림책 밖으로 풍당		
	강 사	장 해 숙		
	대 상	1-2학년 (7명)		
	활 동 기 간	7월 4일 ~ 8월 9일	총 차시	24
	장 소	평촌 꿈마루 작은도서관		
일 시	수 업 내 용			참석인원
7월 4일 (토요일) 16:00~ 17:00	· 종합목표 : 친해지기2(협동) · 세부목표 : 작아지는 섬의 작은 공간에서 올라서려는 협동하는 마음을 가질 수 있다. · 선정도서: 장갑 · 독서 활동 : 작아지는 섬 · 내 용 : 『장갑』 책을 읽고 동물들이 어떻게 장갑 속으로 모두 들어갈 수 있었는지 작아지는 섬을 통해 협동하여 실현해 보는 활동 1. 모둠별 활동으로 모둠을 정한다. 2. 신문은 섬이고 신문지 밖은 바다라는 것을 알려준다. 3. 모둠 원 모두가 신문지(섬)위에 있어야 살 수 있는 놀이 4. 모둠원이 모두 살았으면 다음단계로~~올라서기를 반복 5. 신문지의 가장 작은 크기까지 함께 살아남아야 성공 (모듬 원끼리 살아남을 수 있는 방법의논하기) 6. 성공한 모듬에게는 칭찬과 보상 (칭찬 스티커)			총 7명
자체평가	서로 몸을 부딪치며 협동하여 끝까지 살아남을 수 있는 방법을 의논하고 한 단계 한 단계 성공하는 모습을 볼 수 있는 놀이이다. 『장갑』 책을 읽고 장갑 속으로 7마리의 동물들이 어떻게 들어갈 수 있었는지를 나름대로 상상하며 이야기하기를 하였다. 몸집이 작은 동물들은 엄지손가락으로 들어가고 몸집이 큰 동물들은 서로 껴안고 꼭 붙어서 떨어지지 않도록 서로 합심하여 들어갈 수 있다고 하였다. 이 방법과 같은 방법으로 우리도 작아지는 섬 놀이를 실현해보자~~ 한 단계에서 성공하면 다음 단계로 점점 작아지는 섬에 어떻게 하면 모두 올라설 수 있을까를 의논하며 진지한 모습을 볼 수 있었으며, 몸집이 큰 아이는 작은 아이를 업고, 발등에 올라서서 꼭 껴안으면 성공할 수 있음을 협동으로 보여주었다. 이런 과정을 통해 더욱더 친해질 수 있었고 서로 협동하면 이루지 못하는 것이 없음을 또한 알 수 있는 계기가 되었다.			
기타 의견	7살 한명이 참여하였으나 잘 따라하며 1,2학년 언니 오빠와 즐겁게 놀이에 참여하였다. 내일 할아버지 댁 방문으로 참여 불가능함을 이야기하며 아쉬워하였다.			



2015년 7월 4일(토) 오후 3시 ~ 5시 : 꿈마루 도서관 (7명) 수업 사진

『작은도서관 독서지도 프로그램 개발 지원 사업』

1·2차시 : 친해지기(도서관 놀이, 작아지는 섬)





프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	우리는 친구 1 (걱정과 고민)	차시	3	시간	60분
세부 목표	· 나만의 걱정인형을 만들 수 있다. · 나의 고민을 걱정인형에게 이야기할 수 있다				
선정 자료	도서 : 겁쟁이 빌리 / 앤서니 브라운 지음 / 비룡소 / 2006				
준비물	색종이(1/4), 찰흙, 요구르트 병				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (10')	· 참여자가 도착 하면 앉고 싶은 자리에 차례대로 앉을 수 있도록 안내한다. · 우리들의 현재 걱정거리는 무엇이 있을까요?				
전개 (20') (25')	1. 선정 자료인 도서 「겁쟁이 빌리」를 읽어준다. - 나의 걱정거리는 무엇인가요? - 나의 걱정을 누구에게 이야기하나요? - 인형이 나의 걱정을 다 들어준다면 어떤 느낌일까요? 2. '걱정인형' 만들기 - 나의 걱정을 색종이 써보세요 - 요구르트 병 속에 걱정을 쓴 종이를 말아 넣는다. - 고무찰흙으로 머리와 몸통 부분을 꾸민다. - 인형에게 이름 붙여주기 - 잠자기 전 걱정인형에게 걱정을 말하고 베개 밑에 두고 잔다. 예) “내 걱정은 시험 점수가 자꾸 떨어진다는 거야, 열심히 노력할 테니 걱정 인형 너도 많이 도와줘”				
정리 (5')	· 걱정인형을 만들어 본 소감을 나누어 본다. · 다음 수업의 목표를 간단히 알리고, 참여 시간을 엄수할 것 등 서로가 정한 규칙을 상기시킨다. · 마무리 인사와 함께 종결을 한다.				

3차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	그림책 밖으로 풍당		
	강 사	장 해 숙		
	대 상	1-2학년 (7명)		
	활 동 기 간	7월 4일 ~ 8월 9일	총 차시	24
	장 소	평촌교회 교육실 (210호)		
일 시	수 업 내 용			참석인원
7월 5일 (일요일) 15:00~ 16:00	· 종합목표 : 우리는 친구1 (걱정과 고민) · 세부목표 : 나만의 걱정인형을 만들어 걱정인형에게 이야기 할 수 있다. · 선정도서 : 겁쟁이 빌리 · 독서활동 : 걱정인형 만들기 · 내 용 : 『겁쟁이 빌리』책을 읽고 나의 걱정거리는 무엇인지, 걱정을 들어주는 인형이 걱정을 들어준다면 어떤 느낌일지 직접 만들어보는 활동 1. 나의 걱정을 색종이에 쓰고 돌돌 말아서 요구르트병 속에 넣는다. 2. 고무찰흙으로 머리와 몸통부분을 꾸민다. 3. 인형에게 이름을 붙여준다. 4. 잠자기 전 걱정인형에게 걱정을 말하고 베개 밑에 두고 잔다. 5. 다음날 와서 이야기 해주기			총 7명
자체평가	학생들은 저마다 사소한 걱정거리가 있다. 예를 들면 ‘공부를 잘하게 해주세요.’, ‘동생과 싸우지 않게 해주세요.’, ‘엄마 말씀을 잘 듣는 사람이 되게 해주세요.’ 등등의 걱정거리를 종이에 적어보고 직접 걱정인형을 만들어 걱정거리를 이야기할 수 있도록 하는 활동이다. 『겁쟁이 빌리』 책을 읽고 걱정거리를 이야기하라고 하니 처음에는 걱정이 없다고 하였다. 하지만 한 친구가 엄마한테 혼나는 것이 걱정이라고 말하자 다른 아이들도 이야기하기 시작하였다. 걱정거리를 색종이에 쓰고 말아서 요구르트 병에 넣고 찰흙으로 봉해 아무도 볼 수 없게 하였다. 걱정인형 만들기를 하면서 서로서로 솔직한 걱정거리를 이야기하였다. 걱정인형 만들기 활동을 통해 손의 힘도 기를 수 있었고, 걱정이 무엇인지 친구에게 이야기할 수 있는 기회가 되었고, 또한 서로서로 친한 친구가 됨을 확인할 수 있는 자리가 되었다.			
기타 의견	실제 준비물을 챙겨오지 않은 학생이 있어, 챙겨오지 않을 친구들을 위해 요구르트 병을 교사가 여유 있게 준비하였다.			



프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	우리는 친구 2 (자랑스러운 나)	차시	4	시간	60분
세부 목표	· 자신의 소중함을 알 수 있다. · 자신의 장점을 다른 친구 앞에서 행동과 말로 표현 할 수 있다.				
선정 자료	도서 : 내 귀는 짹짹 / 히도 반 헤네흐텐 지음 / 웅진주니어 / 2004				
준비물	청 테이프 (가운데 위치를 붙임)				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (15')	· 참여자가 모두 모일 수 있도록 안내한다. · 내가 남들과 다르다고 느끼는 것이 있나요? 있다면 이야기해볼까요? · 『내 귀는 짹짹』 책을 읽어준다.				
전개 (10') (30')	1. 『내 귀는 짹짹』 책의 주인공 리키는 어떤 토끼인가요? - 리키처럼 내가 친구와 달라서 좋았던 점은 무엇이 있나요? - 리키처럼 내가 친구와 달라서 싫었던 점은 무엇이 있나요? - 리키처럼 내가 친구와 달라서 불편했던 점은 무엇이 있었나요? 2. ‘날 따라 해봐요’ 놀이 방법 ① 자신의 성격, 외모, 행동, 잘하는 것, 또는 자신 있는 것 등, 나를 잘 나타낼 수 있는 말과 어울리는 몸짓을 생각해보자 (본인의 장기와 어울리는 예명 짓기) ② 자신의 장점을 이야기해보자 (모두 앉아서 한 사람씩 이야기 하기) ③ 전체 동그랗게 원을 그리며 선다. (제일 중간에 청 테이프 붙이기) ④ 서를 정하여 한사람씩 가운데로 들어가 자신의 장점에 어울리는 말과 몸짓을 하고 자기 자리로 돌아오면 그 외 다른 친구들과 함께 말과 행동을 따라한다.(릴레이 형식) ⑤ 다음 두 번째 친구가 원 안으로 들어가 또 말과 행동을 하고 나오면 다른 친구들도 말과 행동을 따라한다. 예) 춤 잘 추는 구름이, 달리기 잘하는 뽀빠이, 자전거 잘 타는 달달이				
정리 (5')	· 저학년 학생들이므로 본인의 장점을 충분히 생각할 수 있도록 하며, 그에 맞는 말과 행동을 붙여 볼 수 있도록 시간을 충분히 준다. · 마무리 인사와 함께 종결을 한다.				

4차시 시범적용 활동 보고서

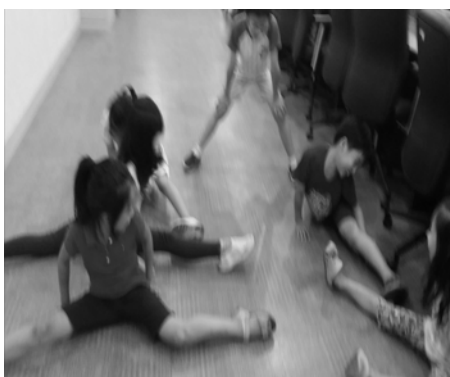
프로그램	주 제 명	그림책 밖으로 풍당		
	강 사	장 해 숙		
	대 상	1-2학년 (7명)		
	활 동 기 간	7월 4일 ~ 8월 9일	총 차시	24
	장 소	평촌교회 교육실 (210호)		
일 시	수 업 내 용			참석인원
7월 5일 (일요일) 16:00~ 17:00	· 종합목표 : 우리는 친구2 (자랑스러운 나) · 세부목표 : 자신의 장점을 다른 친구 앞에서 행동과 말로 표현 할 수 있다. · 선정도서 : 내 귀는 짹짹 · 독서활동 : 날 따라 해봐요 · 내 용 : 『내 귀는 짹짹』 책을 읽고 내가 친구와 달랐던 점이 좋았던 점, 싫었던 점, 불편했던 점을 알아보고 자신의 장점에 맞는 예명을 지어 몸짓과 함께 친구들 앞에서 해보면 다른 친구들이 다 같이 따라해 보는 활동 1. 동그랗게 원을 그리며 선다. 2. 자신의 장점으로 예명과 어울리는 몸짓을 생각해본다. 3. 순서를 정하여 한 사람씩 원 안으로 들어가 말과 행동을 하고 나오면 다른 친구들도 말과 행동을 따라한다. (예 : 춤 잘 추는 구름이, 달리기 잘하는 뽀빠이, 자전거 잘 타는 달달이)			총 7명
자체평가	자신의 장점이 무엇인지, 또는 자신이 무엇에 관심이 있는지를 모르는 학생들이 많이 있다. 또한 남들과 비교했을 때 자신이 잘 못하고, 자신이 없는 것만 생각하였다. 이런 학생들을 위해 자신을 생각해보고 자신에게는 좋은 장점이 있다는 것을 알게 해주며 이런 활동을 통해 나와 다른 친구를 대할 때 단점보다는 장점을 보고, 단점은 감싸주는 인성을 기를 수 있는 활동이다. 『내 귀는 짹짹』 책을 읽고 리키처럼 내가 친구와 달라서 좋았던 점, 싫었던 점, 불편했던 점을 이야기해보며 서로의 장단점을 말해보는 시간을 가졌다. 또한 나와 가장 잘 어울리는 예명을 지어보고 예명과 어울리는 몸짓을 다 같이 지어보았다. 게임에서 원 안에 들어가 본인의 말과 행동을 하고 나오면 친구들도 똑같이 따라해보는 활동에서 처음에는 창피하다며 말만하고 나왔으나 다른 친구가 하는 것을 보고 본인도 용기 내어 말과 행동을 하였다. 이런 말과 행동을 친구들이 함께 따라해봄으로써 친구들을 좀 더 알 수 있는 계기와 친하게 지낼 수 있는 기회가 되었다.			
기타 의견	서먹서먹한 분위기를 교사가 먼저 선을 보이며 따라 해보게 하며, 자연스럽게 순서를 돌면서 할 수 있도록 바톤을 넘긴다.			



2015년 7월 5일(일) 오후 3시 ~ 5시 : 꿈마루 도서관 (7명) 수업 사진

『작은도서관 독서지도 프로그램 개발 지원 사업』

3·4차시 : 우리는 친구(걱정인형, 날따라 해봐요)





프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	편리한 생활 1 (분류)	차시	5	시간	60분
세부 목표	· 책을 이용하여 높이를 맞추거나 책을 가나다 제목순으로 쌓을 수 있다. · 도서관과 친해 질 수 있다.				
선정 자료					
준비물	도서관의 책, 다양한 미션지(3개), 줄자				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (10')	· 참여자가 도착 하면 앉고 싶은 자리에 차례대로 앉을 수 있도록 안내한다. · 도서관에는 어떤 책들이 있을까요? (다양한 종류의 책을 이야기 한다) · 책은 어떻게 다루어야 할까요? (던지거나, 파손, 찢거나, 낙서, 적셔오기 등)				
전개 (10')	1. '미션 높이높이' 놀이 규칙 정하기. - 조를 나누어 모둠별로 앉는다. - 책을 찾아오는 시간은 10분 - 1m 높이에 가장 근접하게 쌓기 (가나다 제목순으로 쌓기) - 최대한 안전하게 쌓기 - “ 그만 ” 이라는 말이 들리면 쌓기 중지 - 가장 높이 쌓은 팀 우승 - 책 빼온 자리 기억하기 (끝나고 정리) 2. 평가 - 높이를 잴다.(가장 1m에 근접한 모듬이 100점, 80점, 60점 순으로) - '가나다' 제목순이 맞는지 확인한다. (잘못 배열이 되었으면 감점) - 미션을 확인하는 동안 무너지는 모듬은 탈락 - 끝까지 버티면서 미션점수를 많이 받은 모듬 우승. 3. 미션지 및 활동 ① 1m 높이 쌓기 (가나다 제목순) ② '두꺼운 책은 싫어' 100권 쌓아 높이가 가장 낮은 모듬이 우승 ③ 가지 온 책(100권)으로 도미노처럼 이어서 모양을 만들어 도미노실행				
정리 (5')	· 단순한 책 쌓기 속에서 한 권의 책에 대한 소중함을 느낄 수 있도록 한다. · 다음 수업의 목표를 간단히 알리고, 참여 시간을 엄수할 것 등 서로가 정한 규칙을 상기시킨다. · 마무리 인사와 함께 종결을 한다.				

5차시

시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	그림책 밖으로 풍당		
	강 사	장 해 숙		
	대 상	1-2학년 (7명)		
	활 동 기 간	7월 4일 ~ 8월 9일	총 차시	24
	장 소	평촌 꿈마루 작은도서관		
일 시	수 업 내 용			참석인원
7월 11일 (토요일) 15:00~ 16:00	· 종합목표 : 편리한 생활 1 (분류) · 세부목표 : 책을 이용하여 높이를 맞추거나 책을 가나다 제목순으로 쌓을 수 있으며 도서관과 친해질 수 있다. · 독서활동 : 미션 높이높이 · 내 용 : 도서관의 책을 이용하여 다양한 미션지를 활용한 활동 1. 모듈별 활동으로 모듈을 정한다. (2조로 구성) 2. 시간과 높이를 정하고, 가나다 제목순으로 가장 근접하게 쌓은 팀이 우승 3. 미션지 : ① 1m 높이 쌓기 (가나다 제목순) ② 100권 쌓아 높이가 가장 낮은 팀 ③ 가지고 온 책 100권으로 도미노처럼 모양을 만들어 도미노 실행			총 5명
자체평가	도서관 이용 시 도서관 예절과 책을 다루는 요령, 책을 본 후 제자리 꽃기 등의 도서관 활용의 편리한 이용방법에 대한 놀이로써 책을 이용한 여러 가지 놀이로 활용할 수 있음을 알 수 있는 활동으로 모듈별 빠르면서도 협동이 잘 되어야만 이룰 수 있는 활동이다. 책을 가지고 오는 사람, 책을 가나다순에 맞게 쌓는 사람 등의 분업을 잘 이루면서 1m 가까이 가나다 제목순으로 쌓는 활동을 열심히 하였다. 모듈이 승리하기 위하여 분주하게 뛰어다녀 주위 도서관 이용자 분들께 주의도 들어가며 최대한 조용히 하면서 놀이를 하였다. 넘 재미있어서 다른 사람들에게 피해를 주는지도 모르고 활동에 집중하였다. 최대한 높이 쌓기와 반대로 최소한 낮게 쌓기를 하면서 미션에 맞게 하려면 어떤 책을 골라 봐야 하는지의 판단력을 알 수 있었으며, 또한 도미노게임에서는 정교하게 책을 세워 한꺼번에 쓰러트리는 놀이로 자칫 실수하면 처음부터 다시 세워야하는 정교하고도 세심한 집중력을 요하는 활동을 통해 재미도 있었지만 팀의 단합이 중요함을 알 수 있었다.			
기타 의견	교회에서 하는 여름 성경학교에 참여한 학생으로 인해 결석아동이 2명 있었음.			



프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	편리한 생활 2 (전래놀이)	차시	6	시간	60분
세부 목표	· 전자기기에 둔해진 손놀림을 정확하게 목표하는 곳으로 조정력을 키울 수 있다. · 소유욕이 강한 아이들의 마음을 성취감으로 승화시킬 수 있다.				
선정 자료	도서 : 어깨동무 내 동무 / 남성훈 지음 / 문학동네 / 2005				
준비물	전지 4장, 바둑돌, 안대, 색연필, 도서관의 책, 스카치 테이프				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (15')	· 참여자가 모두 모일 수 있도록 안내한다. · 전래놀이는 어떤 놀이가 있을까요? · 요즘 놀이에는 어떤 종류가 있을까요? · 『어깨동무 내 동무』 책을 읽어준다. (책 뒷면에 소개된 전래놀이 소개)				
전개 (10') (30')	1. '땅따먹기 놀이' 규칙 - 모둠을 정한다. (각 모둠별 좋아하는 색연필의 색상 정하기) - 모듬원의 역할을 정한다(1명: 돌을 튕기는 사람, 1명: 자신의 땅을 색칠하는 사람, 1명: 안대로 눈을 가리고 책을 뽑는 사람, 1명: 눈을 가리고 있는 사람을 서가로 옮겨 주는 사람) - 전지 4장을 붙여놓는다. (모듬별 한 쪽 모서리에 돌을 튕겨 둥그렇게 자기 팀 집을 그린다.) - 돌을 조정할 때 밖으로 나가면 상대팀에게 기회가 넘어감. - 상대팀의 땅으로 들어간 돌이라도 튕겨서 돌아오면 남의 땅을 따먹을 수 있다. 2. 놀이 방법 ① 안대를 쓴 학생은 서가에서 책을 1권 뽑아온다. (돌을 조정하는 친구에게 가져다주기) ② 책 제목의 글자 수만큼 돌을 튕겨서 자기 집으로 다시 들어온다. (예 ; 강아지 똥-돌을 네 번 튕기는데 네 번째는 처음에 만든 자기 집으로 돌이 돌아오면 돌이 지나간 자리는 자기네 땅이 된다. 그러나 제대로 자기네 집으로 돌아오지 못하면 땅을 차지할 수 없다.) ③ 각 모듬에서 정한 색으로 모듬의 땅을 색칠한다. ④ 가장 많은 땅을 차지하는 모듬이 승 ⑤ 우승한 팀에게는 칭찬과 보상 (스티커를 상으로 줌) (24회 동안 가장 많이 모은 학생이 장학생으로 선발)				
정리 (5')	· 전래놀이에 대한 뒷이야기 나누어 보기 · 다음시간 준비물 : 과자 1봉지씩 준비 (모양과자-별, 네모, 삼각형, 동그라미 등등) · 마무리 인사와 함께 종결을 한다.				

6차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	그림책 밖으로 풍당		
	강 사	장 해 숙		
	대 상	1-2학년 (7명)		
	활 동 기 간	7월 4일 ~ 8월 9일	총 차시	24
	장 소	평촌 꿈마루 작은도서관		
일 시	수 업 내 용			참석인원
7월 11일 (토요일) 16:00~ 17:00	· 종합목표 : 편리한 생활2 (전래놀이) · 세부목표 : 소유욕이 강한 아이들의 마음을 성취감으로 승화시킬 수 있으며 정확한 손놀림으로 조정력을 키울 수 있다. · 선정도서 : 어깨동무 내 동무 · 독서활동 : 땅따먹기 · 내 용 : 모둠별 활동으로 모듬원의 각자의 역할을 주어 협동하여 땅을 얻을 수 있는 활동. 1. 모듬별 활동으로 모듬을 정한다. (2조로 구성) 2. 모듬별 좋아하는 색연필의 색상을 정한다. 3. 모듬원의 역할을 정한다. 4. 안대를 한 학생은 서가에서 책을 한 권 선택한 후 돌을 조정하는 친구에게 준다. 5. 책 제목의 글자 수만큼 돌을 튕겨서 자기 집으로 다시 들어온다. 6. 각 모듬에서 정한 색으로 모듬의 땅을 색칠한다. 7. 가장 많은 땅을 차지하는 모듬이 우승 (우승 팀에게는 칭찬과 보상)			총 5명
자체평가	모듬원의 각자의 역할이 있어 누구하나 게을리 할 수 없는 활동으로 협동을 잘 해야만 우승할 수 있는 놀이로 역할을 바꾸어가면서, 해보지 못한 역할을 해봄으로써 그 사람의 마음을 이해할 수 있다. 자칫 돌을 튕기는 친구가 못하여 실패하면 원망할 수 있으나 역할을 바꾸어봄으로써 그 마음을 이해하며 다음에는 더 잘 하자고 격려할 수 있다. 또한 안대를 쓴 학생은 앞이 보이지 않으므로 안내자가 잘 이끌어 주어야하는데 그 역할을 못할 경우 다칠 수도 있으니 주의사항을 잘 듣고 할 수 있도록 하며, 앞이 보이지 않으니 너무 답답하고 무섭다는 표현을 학생들이 많이 하였다. 몸이 불편한 사람들의 심정을 이해할 수 있겠니? 질문하니 정말 그 기분 알 수 있을 것 같다며 그런 분들을 길에서 만나면 잘 안내해 주어야겠다고 이야기하였다. 땅따먹기 활동을 통해 협동심과 이해심, 배려 심 등을 배울 수 있었으며 땅을 따먹을 때는 정정당당하게 규칙에 맞게 해야 한다는 것도 함께 배우는 즐거운 시간이 되었다.			
기타 의견	교회에서 진행하는 여름 성경학교에 참여한 학생으로 인해 결석아동이 2명 있었음.			



2015년 7월 11일(토) 오후 3시 ~ 5시 : 꿈마루 도서관 (5명) 수업 사진

『작은도서관 독서지도 프로그램 개발 지원 사업』

5·6차시 : 편리한 생활(미션 높이높이, 땅따먹기)





프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	우리 가족 1 (우리가족 소개)	차시	7	시간	60분
세부 목표	· 가족의 의미를 이해할 수 있다 · 가족을 생각하며 얼굴과 모습을 표현할 수 있다.				
선정 자료	도서 : 우리 가족입니다 / 이해란 지음 / 보림 / 2005				
준비물	두꺼운 색상지 8절 1장, 색연필, 싸인펜, 색지 8절 2장, 펀치, 고리				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (10')	· 참여자가 도착 하면 앉고 싶은 자리에 차례대로 앉을 수 있도록 안내한다. · 가족이란 무엇일까요? · 할머니랑 같이 사는 친구가 있나요? · 가족의 사전의 의미 : 주로 부부를 중심으로 한, 친족 관계에 있는 사람들의 집단. 또는 그 구성원. 혼인, 혈연, 입양 등으로 이루어진다.				
전개 (15') (30')	1. 선정 자료인 도서 『우리 가족입니다』를 읽어준다. - 가족은 모두 몇 명인가요? - 치매에 걸린 할머니 때문에 힘들었던 경험이 있나요? - 우리가 할 수 있는 일은 무엇이 있을까요? 2. '가족 소개' 책 만들기 - 8절지 3장을 반을 접어서 포갠다. (좌측 모서리를 펀치로 뚫어 고리를 끼운다) - 겉표지에 해당되는 왼쪽을 동그랗게 오려낸다. - 책의 표지에는 내 얼굴을 그리고 넘기면 차례대로 가족얼굴을 그린다. - 다 그린 후 친구들에게 가족을 소개한다.				
정리 (5')	· 저학년이므로 원을 잘라내는 일이 위험하므로 교사가 미리 준비한다. · 다음 수업의 목표를 간단히 알리고, 참여 시간을 엄수할 것 등 서로가 정한 규칙을 상기시킨다. · 마무리 인사와 함께 종결을 한다.				

7차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	그림책 밖으로 풍당		
	강 사	장 해 숙		
	대 상	1-2학년 (7명)		
	활 동 기 간	7월 4일 ~ 8월 9일	총 차시	24
	장 소	평촌교회 교육실 (210호)		
일 시	수 업 내 용			참석인원
7월 12일 (일요일) 15:00~ 16:00	· 종합목표 : 우리가족1 (우리가족 소개) · 세부목표 : 가족의 의미를 알 수 있으며 가족의 모습을 표현할 수 있다. · 선정도서 : 우리 가족입니다. · 독서활동 : '가족소개' 책 만들기 · 내 용 : 『우리 가족입니다』 책을 읽고 가족의 의미와 치매에 걸린 할머니 때문에 힘들었던 경험이 있는지 경험담을 이야기 나누며 우리가족 표현하기 1. 도화지(색상지) 2장을 반을 접어서 포갠다 2. 좌측 모서리를 펀치로 뚫어 고리를 끼운다. 3. 겉표지에 해당되는 왼쪽을 동그랗게 오려낸다. 4. 책의 표지에는 내 얼굴을 그리고 넘기면 차례대로 가족얼굴을 그린다. 5. 다 그린 후 친구들에게 가족을 소개한다.			총 6명
자체평가	『우리 가족입니다』 책을 읽고 등장인물은 몇 명이었는지, 가족 중에 치매에 걸린 할머니 때문에 힘들었던 경험이 있는지 알아보며 가족의 의미를 이야기 나눈다. 기본 책 접기는 못할 것 같아서 가장 간단한 책 모양을 만들어 본인의 얼굴이 나오게 가운데 부분을 오려내고, 다음 장을 넘기면서 가족의 얼굴을 그릴 수 있도록 하였다. 학생들 중에는 기본 책 만들기를 할 줄 아는 아동이 있어 다음에는 기본 책 접기를 하는 활동을 해볼 계획이다. 가족의 얼굴을 그리고 특징을 표현하며, 엄마, 아빠, 동생, 언니, 오빠, 형 등의 장점을 표현하기 활동을 하였다. 저학년은 아직 색칠이 서툴러 시간이 많이 부족했으며 다 못한 부분은 다한 친구들이 도와주는 것으로 마무리를 하였다.			
기타 의견	교회에서 하는 여름 성경학교에 참여한 학생으로 인해 결석아동이 1명 있었음.			



프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	우리 가족 2 (나와 엄마)	차시	8	시간	60분
세부 목표	· 자신의 소중함을 알게 된 과정을 말할 수 있다. · 엄마를 화나게 하는 방법을 과자로 다양하게 표현할 수 있다.				
선정 자료	도서 : 엄마를 화나게 하는 10가지 방법 / 실비 드 마튀이시웁스 지음 / 어린이 작가정신 / 2004				
준비물	과자(모양이 있는 것, 건빵, 고깔모양, 둥근 모양), 8절지 1장, 목공용 본드				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (10')	· 참여자가 모두 모일 수 있도록 안내한다. · 엄마는 주로 언제 화를 내시나요? · 내가 어떻게 하면 엄마가 화가 나나요? · 『엄마를 화나게 하는 10가지 방법』 책을 읽어준다.				
전개 (10')	1. ‘맛있는 이야기’ 놀이 전에 생각해 보기 - 내가 어떤 행동을 했을 때 엄마는 화가 나실까요? - 내가 꾸밀 이야기 생각해 보기 - 내가 꾸민 이야기 발표하기 5분 휴식 (30')				
	- 등장인물을 꾸밀 때 다양한 모양 생각해 보기 (과자 모양으로) (예 : 동생 장난감 뺏기, 방안 어지럽히기, 편식하기, 친구랑 싸우기)				
	2. ‘맛있는 이야기’ 놀이 방법 - 8절지를 나누어 준다. - 밑그림을 그린다. - 과자로 표현해본다. (동그라미, 네모, 세모모양으로) - 본인이 표현한 그림을 보여 어떤 이야기인지 발표하기				
정리 (5')	· 과자로 활동하는 것으로 소란스러울 수 있으니 정리 정돈을 잘 하기 · 마무리 인사와 함께 종결을 한다.				

8차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	그림책 밖으로 풍당		
	강 사	장 해 숙		
	대 상	1-2학년 (7명)		
	활 동 기 간	7월 4일 ~ 8월 9일	총 차시	24
	장 소	평촌교회 교육실 (210호)		
일 시	수업내용			참석인원
7월 12일 (일요일) 16:00~ 17:00	· 종합목표 : 우리가족2 (나와 엄마) · 세부목표 : 엄마를 화나게 하는 방법을 과자로 표현할 수 있다. · 선정도서 : 엄마를 화나게 하는 10가지 방법 · 독서활동 : 맛있는 이야기 · 내 용 : 『엄마를 화나게 하는 10가지 방법』 책을 읽고 내가 어떤 행동을 했을 때 엄마는 화가 나시는지를 알아보며 내가 꾸밀 이야기를 과자로 표현하기 활동. 1. 내가 꾸밀 이야기 생각해보기 2. 등장인물을 꾸밀 때 다양한 모양 생각해 보기 (과자 모양으로) 3. 도화지에 밑그림을 그린다. 4. 과자로 표현해 본다. 5. 완성 된 후 친구들에게 이야기를 소개한다.			총 6명
자체평가	먹을 것을 이용한 놀이로 엄마의 화난 모습이 어떤 때 인지를 재미있는 과자로 표현하여 화가 아닌 재미와 흥미를 주어 친구들과 이야기 나누어보는 활동이다. 엄마가 화가 날 때가 언제인지 이야기 해보는 시간에 너무 많아서 발표시간이 부족할 정도였다. 예를 들어 동생 장난감 뺏기, 방안 어지럽히기, 편식하기, 친구랑 싸우기 등 많은 이야기들이 나왔다. 특히 밥 먹기 싫다고 깨작거리며 밥을 먹을 때면 방에 들어가라며 소리 지르고, 들어가서 나오지 않으면 왜 나오지 않는다고 화를 내신다고 한다. 엄마가 화가 날 때는 정말 많지만 반대로 엄마가 웃으며 즐거워하실 때는 언제인지 발표하게 하였다. 화났을 때보다는 많지 않았다. 하지만 학생들이 왜 화가 나는지를 알고 있으므로 엄마를 즐겁게 하기 위해서는 어떻게 해야 하는지를 이야기 하는 시간을 가졌다. 또한 과자를 먹으면서 놀이를 하니 더욱더 즐거워하였다.			
기타 의견	교회에서 하는 여름 성경학교에 참여한 학생으로 인해 결석아동이 1명 있었음.			



2015년 7월 12일(일) 오후3시 ~ 5시 : 꿈마루 도서관 (6명) 수업 사진

『작은도서관 독서지도 프로그램 개발 지원 사업』

7·8차시 : 우리가족 (가족 소개 책 만들기, 맛있는 이야기)





프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	놀면서 배우기 1 (여러 가지 똥)	차시	9	시간	60분
세부 목표	· 여러 가지 동물의 똥을 알 수 있다. · 가장 더러운 것이 재미있는 놀이가 될 수 있다는 것을 배울 수 있다.				
선정 자료	도서 : 똥은 참 대단해 / 허은미 지음 / 웅진주니어 / 2004				
준비물	두꺼운 도화지 8절 1장, 색연필, 싸인 펜, 펀치, 고무줄, 가위, 칼				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (15')	· 참여자가 도착 하면 앉고 싶은 자리에 차례대로 앉을 수 있도록 안내한다. · 동물의 똥을 본 적 있나요? (자유롭게 말해보기) · 우리가 쉽게 볼 수 있는 동물의 똥의 생김새? · 『똥은 참 대단해』를 읽어준다.				
전개 (10') (30')	1. 똥의 종류 알아보기 - 동물의 똥은 모양, 색깔, 크기가 다르고, 특징이 있습니다. 동물과 똥의 특징 이야기해보기.(이 책을 중심으로) - 똥을 보면 동물들이 어디에 사는지 알 수 있어요 (낙타) - 똥을 보면 무엇을 먹고 사는지 알 수 있어요(똥과 먹이의 관계) : 사자, 판다 - 똥은 맛있는 음식이야 (하마, 쇠똥구리, 코알라, 비비원숭이) 2. '똥탈' 만들기 - 동물의 똥을 도화지에 그린다. - 똥 그림을 얼굴크기에 맞게 오린다. - 오려낸 똥 그림을 눈 모양의 크기를 오려 낸다. - 펀치로 구멍을 내어 고무줄을 묶어 머리에 쓴다. - 한 명씩 탈을 쓰고 똥 주인을 몸으로 표현하면 똥의 주인이 누구인지 알아 맞힌다.				
정리 (5')	· 저학년이므로 눈을 오려내는 것은 교사가 미리 준비한다. · 다음 수업의 목표를 간단히 알리고, 참여 시간을 엄수할 것 등 서로가 정한 규칙을 상기시킨다. · 마무리 인사와 함께 종결을 한다.				

9차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	그림책 밖으로 풍당		
	강 사	장 해 숙		
	대 상	1-2학년 (7명)		
	활 동 기 간	7월 4일 ~ 8월 9일	총 차시	24
	장 소	평촌 꿈마루 작은도서관		
일 시	수 업 내 용			참석인원
7월 18일 (토요일) 15:00~ 16:00	· 종합목표 : 놀면서 배우기1 (여러 가지 똥) · 세부목표 : 여러 가지 동물의 똥을 알 수 있으며, 가장 더러운 것이 재미있는 놀이가 될 수 있음을 알 수 있다. · 선정도서 : 똥은 참 대단해 · 독서활동 : 똥탈 만들기 · 내 용 : 동물의 똥으로 모양, 색깔, 크기 특징을 알아보고 그 중 가장 마음에 드는 똥의 모양으로 똥탈 만들기 활동 1. 동물의 똥을 도화지에 그린다. 2. 똥 그림을 얼굴크기에 맞게 오린다. 3. 오려낸 똥 그림을 눈 모양의 크기를 오려 낸다. 4. 편치로 구멍을 내어 고무줄을 묶어 머리에 쓴다. 5. 한 명씩 탈을 쓰고 똥 주인을 몸으로 표현하면 똥의 주인이 누구인지 알아맞힌다.			총 5명
자체평가	『똥은 참 대단해』책을 읽고 똥을 보면 동물들이 어디에 사는지, 무엇을 먹고 사는지 알 수 있으며, 동물과 똥의 특징에 대해 이야기 나누어 보았다. ‘똥탈’을 만들기 위해 동물의 똥을 도화지에 그리며 똥 모양으로 꾸미고 고무줄을 묶어 머리에 써보는 활동을 하면서 똥이 더럽다고 책에 없는 똥을 그려보겠다는 친구도 있었다. 완성된 똥탈을 쓰고 어떤 동물의 똥인지 맞히는 활동에서는 몸으로 표현을 해보며 친구들이 맞히는 과정이 재미있었으며 가장 더러운 똥을 소재로도 즐거운 놀이가 될 수 있음을 알 수 있었다. 또한 동물의 똥을 보면 어디에 사는지, 무엇을 먹는지, 동물의 특징을 알 수 있는 계기가 되었다.			
기타 의견	교회에서 진행하는 여름 성경학교에 참여한 학생으로 인해 결석아동이 2명 있었음.			



프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	놀면서 배우기 2 (글자놀이)	차시	10	시간	60분
세부 목표	· 자음을 보고 모음과 결합하여 관련 있는 낱말을 떠올려 보고 생활 주변에서 찾을 수 있다. · 낱말을 이용하여 어울리는 문장을 만들 수 있다.				
선정 자료	도서 : 글자 줍는 개미 / 마테오 테르자지 지음 / 미래아이 / 2008 글자가 사라진다면 / 윤아해 외 2인 지음 / 뜨인돌어린이 / 2008				
준비물	4절지 1장, 색연필, 사인펜, 가위				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (20')	· 참여자가 모두 모임 수 있도록 안내한다. · 『글자 줍는 개미』 『글자가 사라진다면』 책을 읽어준다.				
전개 (10') (25')	1. 자음과 모음 알아보기 - 자음과 모음에 관련된 낱말 발표하기 (동화책 읽은 내용 기억해보기) - 자음을 몸으로 표현해보기 (친구와 같이) - 끝말잇기 놀이 (어휘력 향상) 2. '글자 놀이' 방법 - 8절지를 나누어 준다. - 기본 책 접기를 하여 (1면-제목, 2면-ㄱㅇ, 3면-ㄴㅈ, 4면-ㄷㅈ, 5면-ㄹㅋ, 6면-ㅁㅌ, 7면-ㅂㅍ, 8면-ㅅㅎ) - 각 면에 자음, 모음에 관련된 낱말을 3개씩 써본다. - 낱말 3개 이상을 넣어 문장을 완성한다.				
정리 (5')	· 다음시간 준비물 : 목공풀, 나뭇잎, 꽃, 열매, 씨앗, 색연필, 싸인펜, · 마무리 인사와 함께 종결을 한다.				

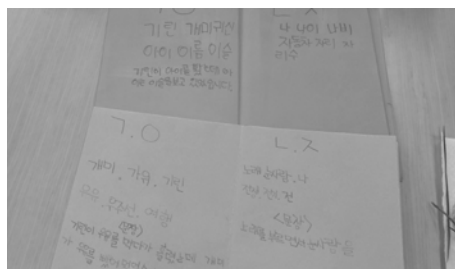
10차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	그림책 밖으로 풍당		
	강 사	장 해 숙		
	대 상	1-2학년 (7명)		
	활 동 기 간	7월 4일 ~ 8월 9일	총 차시	24
	장 소	평촌 꿈마루 작은도서관		
일 시	수 업 내 용			참석인원
7월 18일 (토요일) 16:00~ 17:00	· 종합목표 : 놀면서 배우기2 (글자놀이) · 세부목표 : 자음과 모음을 결합하여 낱말을 만들 수 있으며 낱말을 이용하여 어울리는 문자를 만들 수 있다. · 선정도서 : 글자 줍는 개미, 글자가 사라진다면 · 독서활동 : 몸으로 표현하기, 끝말잇기, 글자놀이 · 내 용 : 자음과 모음을 몸으로 표현해보며 끝말잇기 놀이를 해봄으로써 어휘력을 향상시킬 수 있으며, 자음과 모음에 관련된 낱말을 써보고 그 낱말을 넣어 문장을 만들어보는 활동 1. 자음과 모음 알아보기 2. 자음과 모음을 몸으로 표현해보기 3. 끝말잇기 놀이를 해보기 4. 4절지로 기본 책 접기를 하여 자음에 해당되는 낱말 써보기 5. 그 낱말을 넣어 문장으로 완성하기.			총 5명
자체평가	『글자 줍는 개미』『글자가 사라진다면』 책을 읽고 글자가 사라진다면 어떤 글자가 사라지는지 낱말을 알아보고 어휘력 향상을 위해 끝말잇기 놀이를 하였다. 안수민 학생은 1학년인데도 끝말잇기를 정말 잘 하였다. 자기 순서가 되면 바로 낱말이 튀어나오는 학생으로 마지막까지 우승하여 칭찬과 보상을 받았다. 기본 책 접기를 하여 1면-제목, 2면-ㄱㅇ, 3면-ㄴㅈ, 4면-ㄷㅈ, 5면-ㄹㅋ, 6면-ㅁㅌ, 7면-ㅂㅍ, 8면-ㅅㅎ에 관련 된 낱말을 3개씩 써보고 그것을 넣어 문장을 완성하는 활동으로, 동화책의 ‘글자가 사라진다면’을 읽어서 그런지 낱말도 잘 썼고, 문장으로 완성하는 활동도 아주 잘 하였다. 기본적으로 책을 좋아하는 아이들로서 글자에 대한 거부감이 없었으며 어휘력 또한 1, 2학년 수준을 넘어선 학생도 있었다. 이런 활동을 통해 어휘력을 높일 수 있는 계기가 되었으며 낱말을 넣어 문장을 만들어 봄으로써 문장력도 높일 수 있는 재미있는 활동이었다.			
기타 의견	교회에서 하는 여름 성경학교에 참여한 학생으로 인해 결석아동이 2명 있었다.			



2015년 7월 18일(토) 오후3시 ~ 5시 : 꿈마루 도서관 (6명) 수업 사진

『작은도서관 독서지도 프로그램 개발 지원 사업』
9·10차시 : 놀면서 배우기 (똥탈, 글자놀이)





프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	자연과 함께 1 (자연물 꾸미기)	차시	11	시간	60분
세부 목표	· 자연을 관찰하고 감상, 탐색하는 활동을 통해 심미감을 기를 수 있다. · 자연을 활용한 표현재료의 다양성을 경험할 수 있으며 상상력과 창의력을 기를 수 있다.				
선정 자료	도서 : 빨간 잎 노란 잎 / 로이스 엘러트 지음 / 삼성 / 2001 내가 만난 나뭇잎 하나 / 윤여림 지음 / 웅진주니어 / 2008				
준비물	도화지 1장, 색연필, 싸인펜, 목공풀, 나뭇잎, 꽃, 열매, 씨앗				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (15')	· 참여자가 도착 하면 앉고 싶은 자리에 차례대로 앉을 수 있도록 안내한다. · 지금은 어떤 계절인가요? · 여름에는 나뭇잎 색깔이 어떤 색인가요? · 선정 자료인 도서 『빨간 잎 노란 잎』 『내가 만난 나뭇잎 하나』를 읽어준다.				
전개 (10') (30')	1. 계절에 따라 나뭇잎의 색깔이 달라요 - 봄에는 싹을 틔우고, 여름에 꽃이 피고 가을에는 단풍잎의 색깔이 변해요 - 단풍나무의 한 살이를 이야기 해 본다. (씨 퍼트리기-봄에 싹 틔우기(태양, 물, 거름 : 나무줄기에 잎이 돌아나요 - 여름이면 단풍나무 열매는 복슬복슬, 짙은 초록빛 - 꽃을 피워요 - 꽃나무 가게로 옮겨가요 - 꽃나무를 가게에서 집으로 가지고와서 심었어요) - 나무의 꽃들이 씨앗으로 바뀌어요 - 가을이면 울긋불긋 단풍잎이 붉게 물들어요.) 2. 자연물과 함께 구성놀이 - 도화지를 나누어 준다. - 도화지에 나뭇잎을 대고 탁본을 그려 색칠해본다. - 탁본과 함께 수집해 온 자연물 (나뭇잎, 열매, 씨앗, 꽃)로 여러 가지 모양을 꾸며본다. (예 : 동물, 나비, 사람, 잠자리 등) - 그림의 제목 붙이기 - 그림이 담고 있는 내용 발표하기				
정리 (5')	· 다음 수업의 목표를 간단히 알리고, 참여 시간을 엄수할 것 등 서로가 정한 규칙을 상기시킨다. · 마무리 인사와 함께 종결을 한다. · 다음시간 준비물 : 돌멩이2-3개 (깨끗이 씻어오기), 네임 펜				

11차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	그림책 밖으로 풍당		
	강 사	장 해 숙		
	대 상	1-2학년 (7명)		
	활 동 기 간	7월 4일 ~ 8월 9일	총 차시	24
	장 소	평촌교회 교육실 (210호)		
일 시	수 업 내 용			참석인원
7월 19일 (일요일) 15:00~ 16:00	• 종합목표 : 자연과 함께 1 (자연물 꾸미기) • 세부목표 : 자연을 활용한 표현재료의 다양성을 경험할 수 있으며, 상상력과 창의력을 기를 수 있다. • 선정도서 : 빨간 잎 노란 잎, 내가 만난 나뭇잎 하나 • 독서활동 : 자연물과 함께 구성놀이 • 내 용 : 『빨간 잎 노란 잎』 『내가 만난 나뭇잎 하나』 책을 읽고 계절에 따라 나뭇잎 색깔이 다르며, 단풍나무 한 살이를 알아보고 자연물로 구성놀이 1. 도화지에 나뭇잎을 대고 탁본을 그려 색칠해본다. 2. 수집해 온 자연물(나뭇잎, 열매, 씨앗, 꽃 등)로 여러 가지 모양을 꾸며 본다. 3. 그림이 담고 있는 내용을 발표한다.			총 5명
자체평가	『빨간 잎 노란 잎』 『내가 만난 나뭇잎 하나』 책을 읽고 계절에 따라 봄에는 싹을 틔우고, 여름에 꽃이 피고, 가을에는 단풍잎의 색깔이 변하며, 단풍나무의 한 살이를 알아 보았다. 계절에 따른 나뭇잎의 색깔 특징 등을 알아보면서 본인이 수집해 온 낙엽의 색깔, 씨앗의 주인은 무엇인지, 꽃의 이름은 무엇인지 이야기 나누는 시간을 가졌다. 도화지에 밑그림을 그린 후 동물이나 곤충 등을 그려 여러 가지 자연물로 꾸미기 활동을 하였다. 처음으로 해보는 활동이라며 낯설어 했지만, 자연물을 이용한 놀이가 재미있다고 표현하였다. 꾸미기를 하고 난 후 담고 있는 이야기를 발표하는 시간에는 엉뚱한 상상력을 발휘한 이야기도 나왔다. 전쟁에 사용하는 무기를 만들기도 하고, 우주선을 만들어 올라가는 모습을 표현하기도 하였다. 다양한 재료를 이용한 독후활동은 학생들에게 창의력과 상상력을 줄 수 있는 풍부한 거리임을 알 수 있는 시간이 되었으며, 더불어 그림책을 바라보는 시선이 달라지고 있음을 알 수 있었다.			
기타 의견	부모님이 바빠서서 참석을 못하는 아이들이 2명 있었다.			



프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	자연과 함께 2 (자연물 놀이)	차시	12	시간	60분
세부 목표	· 돌멩이에 친구 얼굴을 꾸며보며 나와 친구 그리고 우리 모두에 관한 공동체 의식을 기를 수 있다. · 사물을 바르게 바라보며 긍정적인 시각을 키울 수 있다.				
선정 자료	도서 : 돌멩이도 춤을 추어요 / 힐데 하이두크 후트 지음 / 보림 / 2000				
준비물	다양한 모양과 크기의 돌멩이, 네임펜				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (10')	· 참여자가 모두 모일 수 있도록 안내한다. · 『돌멩이도 춤을 추어요』 책을 읽어준다.				
전개 (30')	1. ‘돌멩이도 춤을 추어요’ 이야기 꾸미기 – 수집해 온 돌멩이로 나와 닮은 꼴, 친구와 닮은꼴의 모양을 골라 특징을 돌멩이에 그려본다. (얼굴) – 준비한 돌멩이로 이야기를 꾸며본다. – 친구들에게 소개한다.				
(15')	2. 협력하여 다양한 모양 만들어보기 – 여러 개의 얼굴 모양 돌멩이로 협력하여 여러 가지 모양 만들어보기 (예 : 하트, 인형, 나무, 사람, 꽃, 탑 쌓기 등등) – 어떤 내용인지 설명 듣기				
정리 (5')	· 소란스러울 수 있으므로 주의를 기울이며 집중할 수 있도록 지도한다. · 다음차시 준비물 : 필기도구 (사인펜, 크레파스, 매직, 색연필 등) 꼭 가져오기 · 마무리 인사와 함께 종결을 한다.				

12차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	그림책 밖으로 풍당		
	강 사	장 해 숙		
	대 상	1-2학년 (7명)		
	활 동 기 간	7월 4일 ~ 8월 9일	총 차시	24
	장 소	평촌교회 교육실 (210호)		
일 시	수 업 내 용			참석인원
7월 19일 (일요일) 16:00~ 17:00	· 종합목표 : 자연과 함께2 (자연물 놀이) · 세부목표 : 돌멩이에 친구 얼굴을 꾸며보며 나와 친구, 그리고 사물을 바르게 바라보며 긍정적인 시각을 키울 수 있다. · 선정도서 : 돌멩이도 춤을 추어요. · 독서활동 : 다양한 모양의 돌멩이 이야기 꾸미기 · 내 용 : 수집해온 돌멩이로 나와 닮은 꽃, 친구와 닮은꽃의 모양을 골라 특징을 돌멩이에 그려 이야기를 꾸며보며 협력하여 다양한 모양을 만들어보는 활동 1. 준비한 돌멩이에 얼굴을 그려본다. 2. 이야기를 꾸며보고, 친구들에게 소개해 본다. 3. 협력하여 다양한 모양 만들어보기 (하트, 탑 쌓기, 도형, 나무 등)			총 5명
자체평가	『돌멩이도 춤을 추어요.』 책을 읽고 각양각색의 돌멩이 모양을 둘러보며 돌멩이로 여러 가지 모양을 만들어보기도 하고, 이야기를 만들어보는 활동이다. 학생들의 준비물로 전 시간에 이야기 하였으나 3명만 준비물을 챙겨와 교사가 다양한 돌을 수집해온 것으로 활동을 하였다. 본인의 얼굴 모양을 그리고, 친구의 얼굴모양을 그린 후 이야기를 꾸며보았다. 돌에 그림을 그려보는 것이 처음이라서 어떻게 해야 할지 몰라 교사가 먼저 시범적으로 그림을 그려 보여주었다. 작게 그리는 친구, 돌에 꼭 차게 그리는 친구, 이야기를 꾸미는 활동에서는 친구관계에 대한 이야기도 나왔다. 내가 좋아하는 친구이며, 장점을 이야기하고 먼 훗날에도 친하게 지낼 것이라는 이야기와 친구와 싸웠던 이야기도 하였다. 언제나 주위에서 볼 수 있는 자연물을 이용한 놀이는 아이들에게 친근감을 주며 자연물로도 놀이를 할 수 있다는 다양성을 보여 주었으며 돌멩이에도 여러 가지 모양과 색깔 크기가 있다는 것을 알 수 있었던 활동이었다.			
기타 의견	부모님이 바쁘셔서 참석을 못하는 아이들이 2명 있었다.			



2015년 7월 19일(일) 오후3시 ~ 5시 : 꿈마루 도서관 (5명) 수업 사진

『작은도서관 독서지도 프로그램 개발 지원 사업』

11·12차시 : 자연과 함께 (구성놀이, 돌맹이도 춤을 추어요)





프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	흥겨운 우리문화 1 (낙서)	차시	13	시간	60분
세부 목표	· 정형화된 그림그리기에서 탈피하여 자유로운 낙서를 통해 꼭 막힌 욕구분출의 장이 되어 자유를 제공할 수 있다. · 낙서도 훌륭한 작품이 될 수 있음을 알 수 있다.				
선정 자료	도서 : 누가 내 얼굴에 낙서 했어 / 혜경 지음 / 베이비북스 / 2007				
준비물	전지 5장, 색연필, 사인펜, 크레파스, 매직				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (15')	· 참여자가 도착 하면 앉고 싶은 자리에 차례대로 앉을 수 있도록 안내한다. · 낙서는 나쁜 행동일까요? · 선정 자료인 도서 『누가 내 얼굴에 낙서 했어』를 읽어준다.				
전개 (10') (30')	1. 낙서의 경험담 말해보기 - 낙서를 해서 혼이 난 경험이 있나요? - 낙서를 했을 때 기분이 어떨까요? - 책 속 주인공이 하는 낙서를 보면서 느낀 점은 무엇인가요? 2. 낙서할 공간을 마련한다. - 전지 5장을 붙인다. (바닥, 책상, 벽, 천장, 아이들이 하고 싶은 공간) 3. 자유 활동 (낙서) - 아이들은 색연필, 사인펜, 크레파스, 매직 등을 이용하여 마음껏 낙서를 한다. - 서로의 낙서를 구경하거나 덧붙임 낙서를 한다. - 여러 곳의 낙서를 둘러보면서 감상한다. - 실컷 낙서해 본 소감을 나눈다. - 낙서가 멋진 작품이 된 부분을 찾고 제목을 붙여 본다.				
정리 (5')	· 다음 수업의 목표를 간단히 알리고, 참여 시간을 엄수할 것 등 서로가 정한 규칙을 상기시킨다. · 마무리 인사와 함께 종결을 한다.				

13차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	그림책 밖으로 풍당		
	강 사	장 해 숙		
	대 상	1-2학년 (7명)		
	활 동 기 간	7월 4일 ~ 8월 9일	총 차시	24
	장 소	평촌 꿈마루 작은도서관		
일 시	수 업 내 용			참석인원
7월 25일 (토요일) 15:00~ 16:00	· 종합목표 : 흥겨운 우리문화1 (낙서) · 세부목표 : 정형화된 그림그리기에서 탈피하여 자유로운 낙서를 통해 짝 막힌 욕구분출의 장이 되어 자유를 제공할 수 있으며 낙서도 훌륭한 작품이 될 수 있음을 알 수 있다. · 선정도서 : 누가 내 얼굴에 낙서 했어 · 독서활동 : 자유 활동 (낙서) · 내 용 : 낙서 공간을 마련하여 욕구분출의 장을 제공하여 낙서하는 활동. 1. 낙서를 해서 혼난 경험 있나요? 경험담 이야기 나누기 2. 낙서를 했을 때 기분은 어떨까요? 3. 책 속 주인공이 낙서하는 것을 보고 느낀 점은 무엇인가요? 4. 전지 5장을 벽, 칠판, 바닥, 책상 등에 붙여 놓는다. 5. 낙서를 마음껏 한 후 서로의 낙서에 덧붙임 낙서를 해보며 감상한다. 6. 낙서가 멋진 작품이 될 수 있는 부분을 찾아 제목을 붙여보며 실컷 낙서한 소감을 나누어 본다.			총 4명
자체평가	낙서는 좋은 것인지, 나쁜 것인지 이야기를 나누며 직접 낙서를 실컷해보는 활동으로 낙서를 했을 때 기분이 어떨지 소감나누기 활동이다. 낙서도 훌륭한 작품이 될 수 있다고 하였는데 정말 그런지 본인들이 평소 하고 싶었던 곳에 낙서를 실컷해보므로써 욕구불만을 해소할 수 있는 장을 만들어 주었으며, 학생들이 시원하고 재미있었다는 이야기를 자주하였다. 또 하고 싶은 재미있는 활동이라고 하였다. 처음에 낙서하라고 하였더니 무엇을 낙서해야할지 망설였으며, 시간이 지남에 따라 바쁘게 돌아다니며 낙서를 하였다. 낙서에 작품명을 지어보는 것도 재미있었다. 평상시 낙서를 하여 혼난 일은 없었지만 동생이 자기 책에 낙서하거나, 도서관에서 동화책을 볼 때 낙서한 것을 보면 화가 난다고 하였다. 또한 책상에 낙서된 것을 보면 재미있는 글도 있지만 대체적으로 보기 안 좋다는 의견이었다. 하지만 이렇게 낙서의 장에 낙서를 마음껏 해보는 것은 처음이어서 그런지 낙서가 나쁜 것만은 아니라는 것을 알 수 있었던 시간이 되었다.			
기타 의견	오늘부터 여름휴가 기간이라서 결석한 아동들이 있어 아쉬웠으며, 7살은 1, 2학년과 수준이 맞지 않았지만 낙서하는 것에 흥미를 느껴 재미있는 놀이였다고 표현하였다.			



프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	흥겨운 우리문화 2 (실 팽이)	차시	14	시간	60분
세부 목표	· 컴퓨터 게임만 재미있는 놀이인 줄 알고 있는 요즘 아이들에게 실팽이의 재미를 느낄 수 있다 · 자신만의 실팽이를 만들 수 있다.				
선정 자료	도서 : 윙윙 실팽이가 돌아가면 / 미야가와 히로 지음 / 한림 / 2002				
준비물	하드보드지 1장, 털실, 송곳, 색연필, 사인펜, 크레파스				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (15')	· 참여자가 모두 모일 수 있도록 안내한다. · 팽이를 가지고 놀아본 경험이 있나요? (경험담 들어보기) · 『윙윙 실 팽이가 돌아가면』 책을 읽어준다.				
전개 (10') (30')	1. 책을 읽고 나서 - 실 팽이 놀이를 해 보았던 경험 이야기하기 - 창호와 친구들은 어떤 일들을 했는지 알아보기 - 책 속 주인공이 했던 일을 알아보고 느낀 점 말하기 2. '나만의 실 팽이' 만들기 - 정사각형의 하드보드지를 나누어 준다.(가로9.5*세로9.5) - 색연필, 사인펜, 크레파스 등을 이용해 자신만의 팽이를 꾸며본다. - 팽이의 문양에 대해 이야기 나누어보기 - 꾸미기가 완성된 팽이에 가운데 송곳으로 2개의 구멍을 내고 실을 끼운다. - 실제로 팽이를 돌려본다.(윙윙 소리가 나도록) - 누가 큰소리를 내면서 돌릴 수 있는지 알아본다. (잘하는 아동은 2개를 한꺼번에 돌려본다.)				
정리 (5')	· 송곳은 위험하므로 교사가 뚫어주기 · 다음시간 준비물 : 별 스티커 · 마무리 인사와 함께 종결을 한다.				

14차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	그림책 밖으로 풍당		
	강 사	장 해 숙		
	대 상	1-2학년 (7명)		
	활 동 기 간	7월 4일 ~ 8월 9일	총 차시	24
	장 소	평촌 꿈마루 작은도서관		
일 시	수 업 내 용			참석인원
7월 25일 (토요일) 16:00~ 17:00	· 종합목표 : 흥겨운 우리문화2 (실 팽이) · 세부목표 : 컴퓨터 게임만 재미있는 놀이인 줄 알고 있는 요즘 아이들에게 실 팽이의 재미를 느낄 수 있다 · 선정도서 : 왕왕 실 팽이가 돌아가면 · 독서활동 : 나만의 실 팽이 만들기 · 내 용 : 실 팽이를 직접 만들어보고 소감 나누기 1. 팽이 놀이를 해 보았던 경험 이야기해보기 2. 그림책 속 창호와 친구들은 어떤 일들을 했는지 알아보기 3. 책 속 주인공이 했던 일을 알아보고 느낀 점 이야기해보기 4. 정사각형의 하드보드지를 나누어주고 팽이 문양에 대한 이야기 나누고 그려보기 5. 실을 끼워 직접 돌려보기			총 4명
자체평가	『왕왕 실 팽이가 돌아가면』 책을 읽고 소감 나누는 활동으로 우리도 직접 실 팽이를 만들어 교장선생님처럼 4개를 한꺼번에 돌릴 수 있는지 도전해보기 활동이다. 팽이 문양에 대하여 이야기 나누고 직접 팽이문양에 대해 그려보았다. 전통문양의 여러 가지 견본 문양도 제시하며 학생들이 자유롭게 표현할 수 있도록 하였다. 실을 끼워 직접 팽이를 돌려보았으나 신기하게도 잘 돌아갔다. 7살 어린이는 여러 번 연습하여 성공할 수 있었다. 실 팽이 두 개를 한꺼번에 해보라는 질문에 한 개도 어렵다고 하며 즐거워했다. 집에서 더 만들어서 가족끼리 돌려보고 2개 이상을 한꺼번에 돌릴 수 있는지 연습해보라고 하였다. 함께 온 부모님은 동생도 만들어 주고 싶다며 만드는 방법을 배워가는 일도 있었으며 같이 참여하여 돌려보기도 하였다. 집에서도 쉽게 만들 수 있는 팽이놀이는 어린이들에게 즐거운 놀이가 되었다.			
기타 의견	여름휴가 기간이라서 결석한 아동들이 있어 아쉬웠다.			



2015년 7월 25일(토) 오후3시 ~ 5시 : 꿈마루 도서관 (4명) 수업 사진

『작은도서관 독서지도 프로그램 개발 지원 사업』

13 · 14차시 : 흥겨운 우리문화1.2 (낙서, 실팽이)





프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	다양한 상상 1 (협동화 그리기)	차시	15	시간	60분
세부 목표	· 자유로운 협동화를 통해 협동하는 마음, 배려하는 마음을 키우며 시너지 효과를 볼 수 있다. · 낙서하는 기분으로 부담 없이 마음껏 표현 할 수 있다.				
선정 자료	도서 : 행복한 미술관 / 앤서니 브라운 지음 / 웅진주니어 / 2004				
준비물	A4 1장, 4절지 1장, 색연필, 사인펜, 크레파스, 매직, 스카치테이프				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (15')	· 참여자가 도착 하면 앉고 싶은 자리에 차례대로 앉을 수 있도록 안내한다. · 미술관에 가 본적이 있나요? 미술관에서 그림을 보고 느낀 점이 있었나요? 이야기 나누어 보기 · 선정 자료인 도서 『행복한 미술관』를 읽어준다.				
전개 (10') (30')	1. 책을 읽고 나서 - 가장 기억에 남는 장면은 무엇인가요? - 책 속 두 그림의 다른 곳을 찾아보세요? - 마지막에 엄마가 가르쳐준 놀이는 무엇이었나요? 2. '그림 더하기 그림' 놀이 방법 - A4 1장씩 나누어 준다. - 각자 색이 다른 펜을 하나씩 가진다. - 선생님의 신호에 따라 종이를 오른쪽으로 돌린다. - 먼저 본인이 모양을 하나 그린다. (선, 도형에 관계없이 어떤 모양이어도 좋다.) - 자신에게 온 도화지에 그림을 더해준다. (다른 선이나 모양을 더한다.) - 계속 같은 방법으로 반복하여 그림을 더한다. - '그림 더하기 그림과 같은 활동 방법으로 각자의 그림을 완성한다. - 각자 완성된 그림에 제목을 붙인다. - 완성한 6장의 그림을 이야기가 되도록 도화지에 붙인다. - 그림에 맞게 간단한 이야기를 적는다. - 전체 친구들에게 이야기를 발표한다.				
정리 (5')	· 다음 수업의 목표를 간단히 알리고, 참여 시간을 엄수할 것 등 서로가 정한 규칙을 상기시킨다. · 마무리 인사와 함께 종결을 한다.				

15차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	그림책 밖으로 풍당		
	강 사	장 해 숙		
	대 상	1-2학년 (7명)		
	활 동 기 간	7월 4일 ~ 8월 9일	총 차시	24
	장 소	평촌교회 교육실 (210호)		
일 시	수 업 내 용			참석인원
7월 26일 (일요일) 15:00~ 16:00	· 종합목표 : 다양한 상상1 (협동화 그리기) · 세부목표 : 자유로운 협동화를 통해 협동하는 마음, 배려하는 마음을 키우며 시너지 효과를 볼 수 있다. · 선정도서 : 행복한 미술관 · 독서활동 : 그림 더하기 그림 · 내 용 : 각자의 모양에 친구들의 모양을 더한 활동으로 완성된 그림에 제목 붙여보기 1. A4 1장과 각자 색이 다른 펜을 준비하여 본인이 선이나 모양을 그린 후 오른 쪽에 앉아있는 친구에게 종이를 돌린다. 2. 계속 같은 방법으로 그림을 더한다. 3. 각자 완성된 그림에 제목을 붙인다. 4. 완성된 6장의 그림을 전지에 붙인 후 그림에 맞게 간단한 이야기를 쓰고 발표한다.			총 6명
자체평가	『행복한 미술관』 책을 읽고 가장 기억에 남는 장면은 무엇인지, 마지막에 엄마가 가르쳐준 놀이는 무엇이었는지 소감을 나누고 직접 ‘그림 더하기 그림’이 어떤 작품이 되는지 감상해보기 활동이다. 각자의 상상력을 발휘할 수 있는 놀이로 처음에는 선 하나에 어떤 그림을 그려야할지 모르겠다고 하였으나 갈수록 재미있는 그림으로 완성이 되었다. 그림이 완성되어가는 모습을 보며 학생들도 신기해하였으며, 완성된 작품을 모아 이야기를 만들어봄으로써 완전히 다른 이야기를 꾸며낼 수 있는 상상력과 창의력을 발휘하였다. 7살 아이는 완성된 그림을 보며 이야기는 할 수 있었으나 글을 몰라 쓰지는 못하였다. 그림 그리기 활동은 신나게 참여하며 즐거워했다.			
기타 의견	아이들이 어리다보니 부모님과 함께 참여해야 하는 불편함 때문에 그날의 스케줄이 부모님이 바쁘시면 아이는 참여하고 싶어도 할 수 없는 부분을 아이들이 아쉬워했으며, 글을 모르는 7살 아이들과는 단순한 놀이와 흥미 위주의 놀이 밖에 할 수 없었다.			

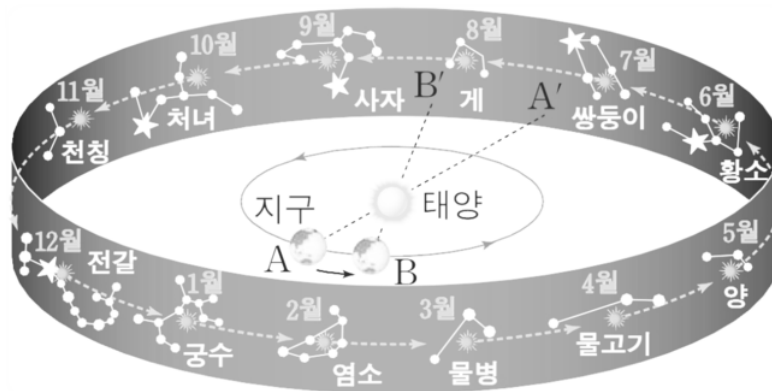


프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	다양한 상상 2 (다양한 별자리)	차시	16	시간	60분
세부 목표	• 별자리 꾸미기를 통해 꿈을 키울 수 있다. • 본인의 탄생 별자리를 알아 볼 수 있는 기회를 만들 수 있다.				
선정 자료	도서 : 별자리를 만들어 줄게 / 이석 지음 / 뜨인돌어린이 / 2007				
준비물	도화지 1장, 별 스티커, 색연필, 사인펜, 크레파스 (교육자료①-다양한 별자리)				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (15')	• 참여자가 모두 모일 수 있도록 안내한다. • 하늘을 보고 별자리를 알아 본적 있나요? • 『별자리를 만들어 줄게』 책을 읽어준다.				교육자료 ①
전개 (10') (30')	1. 책을 읽고 나서 - 등장인물은 누구누구였나요? - 등장인물에 따라 만든 별자리는 무엇이었나요? - 본인의 탄생별자리는 무엇인가요? - 계절별 별자리와 생일별 별자리를 알아보을까요? (겨울-얼음뱀자리, 목동자리, 사냥개자리 / 가을-두루미자리 / 여름-여우자리) - 별자리 유래를 알아보을까요? - 나만의 별자리를 생각해 보세요. 2. 나만의 별자리 만들기 - 도화지를 나누어 준다. - 생각한 나만의 별자리를 그리고 그 위에 별 스티커로 꾸민다. - 색연필, 사인펜, 크레파스 등을 이용해 자신만의 별자리를 꾸며본다. - 자신의 별자리에 이름을 지어준다. (예: 공룡별자리, 돌고래별자리, 고슴도치별자리...) - 친구들의 작품을 감상한다.				
정리 (5')	• 시간약속 꼭 지키기 • 마무리 인사와 함께 종결을 한다.				

교육자료 ①

다양한 별자리



<양력 기준으로 다음과 같이 분류됩니다.>

- 염소자리 : 1. 20. ~ 2. 16.
- 물병자리 : 2. 17. ~ 3. 11.
- 물고기자리 : 3. 12. ~ 4. 18.
- 양 자 리 : 4. 19. ~ 5. 13.
- 황소자리 : 5. 14. ~ 6. 21.
- 쌍둥이자리 : 6. 22. ~ 7. 20.
- 게 자 리 : 7. 21. ~ 8. 10.
- 사자자리 : 8. 11. ~ 9. 16.
- 처녀자리 : 9. 17. ~ 10. 30.
- 천칭자리 : 10. 31. ~ 11. 23.
- 전갈자리 : 11. 24. ~ 11. 29.
- 뱀주인자리 : 11. 30. ~ 12. 17.
- 사수자리 : 12. 18. ~ 1. 20.

<계절별 별자리의 종류>

별자리 - 봄

1. 사자자리

아주 먼 옛날 하늘이 온통 혼란 속에 빠져 별들이 그들의 자리를 떠나고 해성이 하늘을 날아다니던 적이 있었다. 유성이 변하여 된 이 사자는 지구의 사자보다 훨씬 크고 성질 또한 포악해서 네메아 사람들에게 많은 고통을 주었다.

결국 영웅 헤라클레스에게 사자는 죽게 되고 헤라클레스는 승리의 대가로 어떠한 무기로도 뚫을 수 없는 불침의 사자 가죽을 얻게 된다.

신의 왕 제우스는 아들 헤라클레스의 승리를 치하하고 모든 사람들에게 기억하게 하기 위하여 사자를 하늘의 별자리로 만들었다.

2. 양치기자리

목동자리의 주인공으로 널리 알려져 있는 사람은 사냥꾼 아르카스(Arcas)이다. 오각형으로 이루어진 목동자리는 두 마리의 소가 끄는 쟁기를 발명한 아르카스(Arcas)의 별자리라는 것이다.

아르카스는 소가 끄는 쟁기를 발명하여 농사일에 새로운 기원을 이루게 된다.

제우스는 그 쟁기와 더불어 아르카스를 하늘의 별자리로 만들어 주었다고 한다.

3. 처녀자리

처녀자리의 전설 중 가장 널리 알려져 있는 이야기는 토지의 여신 데메테르(Demeter)의 딸 페르세포네(Persephone)에 얽힌 신화이다.

페르세포네는 매년 봄이면 하늘의 별자리가 되어 지하세계로부터 동쪽으로 올라오게 되었다. 그 후로 겨울에는 추위가 닥쳐오고 풀이 돌아나지 않게 되었는데 이는 토지의 여신 데메테르가 지하세계에 있는 딸을 그리워하여 슬픔에 빠져있기 때문이라고 한다.

처녀자리는 황도 12궁중 여섯번째 별자리로 태양은 추분을 포함해서 해마다 9월 하순에서 10월 하순까지 이 별자리를 지난다.

4. 까마귀

아폴로 신의 애완조였던 까마귀(그 당시엔 까마귀가 어니였을 것이다)는 인간의 언어를 사용하는 영리한 새였는데, 대단한 수다장이였다 거짓말쟁이였다.

하늘에서 까마귀는 컵자리 곁에 약간 떨어져 있는데 이것은 아폴로가 본보기를 보이기 위해 컵의 물에 까마귀의 주둥이가 이르지 못하게 하였기 때문이라고 한다.

5. 컵

컵자리는 고대 그리스 시대부터 있어 온 별자리지만 컵의 주인이 누구인지, 어떻게 하늘의 별자리가 되었는지에 대해서는 이야기가 참 구구하다.

6. 바다뱀

서양에서는 주로 물뱀자리로 불리고 있으나 남쪽하늘에 이는 또다른 물뱀자리(Hydrus, 서양에서는 주로 작은물뱀자리로 부름)와 혼동하지 않기 위해서 우리나라에서는 바다뱀자리 쪽을 택하여 부르고 있다.

7. 큰곰

칼리스토는 헤라의 저주로 곰으로 변하게 되고, 혼자 남겨진 아르카스는 농부에게 발견되어 훌륭한 사냥꾼으로 자란다. 그리고 어느날 아르카스가 사냥터에서 흰곰 칼리스토에게 활을 쏘려는 찰라 이를 지켜보던 제우스가 둘을 집어 올려 하늘의 별자리로 만들었다.

8. 왕관

왕관자리는 크레테(Crete)섬의 공주 아리아드네(Ariadne)를 구한 술의 신 디오니소스(Dionysus)가 그녀와 결혼할 때 선물한 7개의 보석이 붙은 관이라고 전해지고 있다.

북쪽왕관자리라고 불리는 것은 궁수자리의 남쪽에 남쪽왕관자리가 있기 때문이다. 그러나 우리나라에서는 '북쪽'을 번역하지 않고 단순히 '왕관자리'라고 불러 왔다.

9. 사냥개

사냥개자리는 고대 그리스시대부터 있어 왔던 오래된 별자리는 아니다. 17세기 폴란드의 천문학자 요하네스 헤벨리우스에 의해서였다.

그리스 신화 속에서 양치기자리의 주인공을 사냥꾼으로 보았기 때문이다.

10. 작은사자

폴란드의 천문학자 헤벨리우스가 큰곰자리와 사자자리 사이에서 새로이 만든 별자리로 1690년에 발표 되었다. 그는 이웃한 큰곰자리와 작은 곰자리를 본따서 사자를 큰 사자로 보고 이 별자리를 작은사자자리라 불렀다.



별자리 - 이름

1. 고니

제우스 신이 고니로 변신해서 스파르타의 왕비 레다(Leda)를 만나던 추억을 오래도록 간직하고 싶어 만든 별자리이다.

2. 거문고

그리스 신화의 최고 시인이자 음악가인 오르페우스가 그의 아버지 아폴론에게서 선물로 받은 하프이다. 오르페우스가 사랑하던 아내 에우리디케(Eurydice)를 잃고 그 슬픔으로 방황하다 숨졌을 때, 그의 음악에 감동한 제우스 신이 이 하프를 하늘에 올려 별자리로 만들었다.

3. 독수리

미소년 가니메데(Ganymede)를 트로이 언덕에서 납치하여 하늘로 데리고 간 공로로 별자리가 된 독수리 이다. 이 독수리는 제우스 신이 변신한 모습이라고도 하고 혹은 제우스 신의 심부름꾼이었던 독수리라고도 한다.

4. 헤르쿨레스

그리스 신화에서 가장 강하고 용감한 투사인 헤라클레스의 별자리로 헤라클레스가 물뱀 히드라를 물리치는 모습을 하고 있다. 헤라클레스는 제우스 신의 아들로 태어났으나 헤라 여신의 미움을 받아 온갖 고통을 겪는다.

결국 헤라클레스는 자유를 얻는 대가로 12가지의 위험한 모험을 하게 되는데 이것이 바로 유명한 '헤라클레스의 12가지 과업(the Twelve Labors of Heracles)'이다.

12가지 과업을 마친 그는 데이아네이라(Dejanira)라는 여인과 결혼을 하지만 그를 믿지 못한 아내의 실수로 최후를 맞게 된다. 헤라클레스가 죽은 후 제우스 신은 그의 몸을 하늘에 올려 별자리로 만들고 영혼은 올림포스 산에서 신들과 함께 살게 했다.

5. 뱀꾼

이 별자리의 주인공은 그리스 신화 속에 나오는 의술의 신 아스클레피오스(Asclepios)이다 제우스 신은 의사로서의 그의 업적을 높이 사서 그의 시체를 하늘에 올려 별자리로 만들어 주었다. 우리나라에서는 뱀꾼자리라는 이름 이외에 뱀주인자리라고도 부른다. 그러나 정확한 이름은 '뱀을 잡고 있는 사람(the serpent holder)'이다.

6. 활잡이

반인반마의 켄타우르가 활 시위를 당기고 있는 모습의 별자리이다.

활잡이자리는 황도 위에 있는 9번째 별자리로 태양은 해마다 12월 하순에서 1월 하순까지 이 별자리를 지난다. 우리나라에서는 흔히 궁수자리, 혹은 사수자리로 불려왔다.

7. 전갈

헤라여신이 사냥꾼 오리온을 죽이기 위해 풀어놓은 전갈이다. 오리온은 하늘에서도 전갈이 두려웠는지 전갈이 서쪽 하늘에 질 무렵에야 동쪽 하늘에 보이기 시작한다.

8. 염소

목신 판(Pan)이 거인족 티폰(Typhon)의 공격을 받고 물 속으로 도망치면서 변신한 모습이다. 위기에 처한 제우스 신을 구해주는데 나중에 목신의 도움으로 위기를 모면한 제우스 신이 그의 모습을 별자리로 만들어 주었다.

9. 남쪽양관

운동경기의 승리자나 훌륭한 업적을 남긴 사람에게 주어진 월계관이다. 일설에는 케이론(Chiron)이 불사신의 몸을 프로메테우스(Prometheus)에게 양도하고 그 보답으로 받은 월계관이라고 한다.

10. 방패

첫 이름은 '소비에스키의 방패자리(Scutum Sobiescianum)'로 폴란드 국왕 존3세 소비에스키(John III Sobieski)의 위대한 업적을 기리기 위해 17세기 후반 헤벨리우스(J. Hevelius, 1611-1687)가 만든 별자리이다.

11. 조랑말

전령의 신 헤르메스가 쌍둥이자리의 카스토르에게 준 켈레리스라는 명마이거나 헤라여신이 폴록스에게 준 킬라루스라는 명마이다.

12. 돌고래

돌고래는 바다의 신 포세이돈이 심부름꾼으로 바다의 여왕 암피트리테를 설득하여 포세이돈과 결혼하게 한 공로로 하늘의 별자리가 되었다. 이런 연유로 사랑하는 사람에게 돌고래 인형을 선물로 주면 그 돌고래가 두 사람의 사랑을 이루어 준다는 이야기가 있다.

13. 화살

일설에는 아폴론신이 외눈박이 키클로프스(Cyclops)를 죽일 때 사용한 화살이라고 한다.

14. 작은여우

17세기 후반 폴란드의 천문학자 헤벨리우스가 만든 별자리로 원래 이름은 '거위와 작은 여우(Vulpecula cum Ansere)'였다.

별자리 - 가을

1. 페가수스

그리스 신화에 등장하는 천마 페가수스의 모습을 하고 있다. 페가수스는 벨레로폰을 도와 괴물 키마이라를 물리치는데 결정적인 역할을 했으나, 훗날 벨레로폰이 교만에 빠져 제우스신에 의해 죽게 된 후 하늘에 올라 별자리가 되었다.

2. 안드로메다

에티오피아의 케페우스 왕과 카시오페이아 왕비 사이에서 태어난 아름다운 공주 안드로메다의 별자리이다. 안드로메다는 쇠사슬에 묶여 포세이돈이 보낸 괴물 고래의 재물로 바쳐졌으나 페르세우스에게 구출되어 그의 아내가 되었다. 후에 아테나 여신이 페르세우스를 별자리로 만들 때 그 옆에 같이 있게 해 주었다고 한다.

3. 페르세우스

헤라클레스와 함께 그리스 신화 최대의 영웅으로 알려진 페르세우스가 메두사를 죽이고 그 목을 들고 있는 모습이다. 페르세우스는 제우스 신의 아들로 고르곤인 메두사를 물리치고 안드로메다를 구출해 에티오피아의 부마가 되었다. 훗날 그가 죽었을 때 그와 친했던 아테나 여신은 그와 안드로메다를 함께 하늘의 별자리로 만들었다.

4. 세페우스(케페우스)

카시오페이아의 남편이자 안드로메다의 아버지였던 에티오피아의 왕 세페우스(케페우스)의 모습이다. 딸 안드로메다와 사위 페르세우스가 죽은 후 부인과 함께 북쪽 하늘의 별자리가 되었다.

5. 카시오페이아

에티오피아의 왕비 카시오페이아가 의자에 앉아 있는 모습이다. 카시오페이아는 허영심이 많은 여자로 자신의 딸인 안드로메다가 바다의 요정들보다 아름답다고 자랑하고 다녔다. 그 일은 바다의 신 포세이돈을 화나게 했고 결국 괴물 고래에게 딸을 제물로 바쳐야 하는 불운을 겪는다. 훗날 남편 케페우스 왕과 함께 별자리가 되었지만 허영심의 대가로 하루의 반을 의자에 앉은 채 하늘에 거꾸로 매달려 있는 별을 받고 있다.

6. 조랑말

전령의 신 헤르메스가 쌍둥이자리의 카스토르에게 준 켈레리스라는 명마이거나 헤라 여신이 폴록스에게 준 킬라루스라는 명마이다.

7. 물고기

유프라테스 강변을 거닐던 미의 여신 아프로디테와 그의 아들 에로스가 티폰의 공격을 받고 물 속으로 도망치면서 변신한 모습으로 아테나여신이 이들의 탈출을 기념하기 위해 그 모습을 별자리로 만들었다고 전해진다. 물고기자리는 황도12궁의 마지막 별자리로 태양은 해마다 3월 중순에서 4월 하순까지 이 별자리를 지난다. 따라서 춘분에 태양이 머무는 곳이 바로 이곳이다.

8. 물병

아름다운 미소년 가니메데가 물병에서 물을 따르고 있는 모습의 별자리이다. 가니메데는 크로이의 왕자였으나 신에게 술을 나르던 청춘의 여신 헤베가 발목을 다친 후 그녀의 역할을 대신하기 위해 독수리에게 납치당해 올림푸스 산에서 살게 되었다고 한다. 물병자리라고 부르고 있으나 정확한 이름은 '물을 나르는 사람'이다. 물병자리는 황도 위의 11번째 별자리로 태양은 해마다 2월 중순에서 3월 중순 사이에 이 별자리를 지나간다.

9. 고래

그리스 신화 속에서 이디오피아의 왕비 카시오페이아(Cassiopeia, 카시오페이아자리)를 벌하기 위해 바다의 신 포세이돈이 보낸 괴물고래이다.

10. 남쪽물고기

아프로디테여신이 괴물 티폰의 습격을 피하기 위하여 변신한 모습이라고 전해진다.

별자리 - 겨울

1. 오리온

오리온은 바다의 신 포세이돈의 아들로써 키가 크고 힘이 센 사냥꾼이었는데, 제우스 신은 자신의 손으로 사랑하는 연인을 죽여야 했던 아르테미스의 슬픔을 위로하기 위해 오리온을 하늘의 별자리로 만들어 주었다.

2. 황소

제우스신이 페니키아의 공주 에우로페를 유혹하기 위해 변신했던 하얀 소의 모습으로 전해진다.

황소자리는 황도 12궁의 두번째 별자리로 태양은 해마다 5월중순에서 6월 하순까지 이곳을 지난다.

3. 마차부

그리스 신화에 나오는 아테네(Athene) 여신의 아들이며, 후에 아테네의 네번째 왕이 된 에릭토니우스(Erichthonius)의 모습으로 그려져 있는데, 성좌에서 볼수 있듯이 에릭토니우스는 다리가 벌어져서 걷는 것에 매우 불편을 느끼던 사람이었는데 그 불편을 덜 고자 네 마리의 말이 끄는 수레를 발명하였다. 이일로 제우스의 마음에 들어 하늘의 별자리가 되었다고 전해진다.

4. 쌍둥이

그리스 신화에 의하면, 카스토르와 폴룩스는 백조로 변신한 제우스가 스파르타(Sparta)의 왕비 레다(Leda)를 유혹하여 낳은 쌍둥이 형제다.

아버지 제우스는 이들 형제의 우애에 감동하여, 형제의 우애를 영원히 기리기 위해 이들이 영혼을 하늘에 올려 나란히 두개의 밝은 별로 만들어 주었다.

쌍둥이자리는 황도 12궁의 세번째 별자리로 태양은 해마다 하지를 전후한 6월 하순에서 7월 중순까지 이 별자리를 지난다.

5. 작은개

아테네의 가난한 농부 이카리오스(Icarios)의 개로 이름은 마이라(Maera)이다. 마이라는 죽은 주인의 시체를 찾아 내어 그의 딸 에리고네(Erigone)에게 알려주고 자신은 주인의 시체 옆에서 자살했다. 그후 마이라의 충성에 감명받은 올림포스의 신들은 이 개를 하늘의 별자리로 만들었다.

6. 외뿔소

1627년 바르취우스(Bartschius)에 의해 새로 첨가된 별자리라는 것이다.

전설에 의하면 외뿔소는 인도에 살며, 몸의 크기는 말과 같고 꼬리는 영양의 그것과 비슷하고 이마에 한 개의 뿔이 있는 동물이라고 한다.

7. 큰개

아르테미스 여신의 명령으로 주인인 악타이온(Actaeon)을 물어 죽였던 사냥개이다. 사냥개가 주인의 죽음을 알고 슬퍼하자 악타이온의 스승이었던 케이론(Chiron)이 실물과 똑같은 악타이온의 동상을 만들어 개의 슬픔을 진정시켰다고 한다.

8. 토끼

토끼자리는 오래 전부터 알려진 별자리나 그 정확한 기원이나 이야기가 될 만한 신화는 없다.

9. 고물

하늘의 남반부에 보이는 별자리로 고대 아르고호자리(Argo Navis)의 네 부분중 가장 넓은 면적을 차지하고 있는 별자리이다. 우리나라에서는 그 일부만 보이며 그 둘레로 겨울 은하수를 볼수 있다.

10. 아르고호자리

아르고호의 선원들이 황금양피를 찾기 위해 테살리아에서 코르키스 까지 항해하는데 이용했던 배이다. 18세기 중엽 프랑스 천문학자 라카유(Lacaille, 1713-1762)가 용골자리, 고물자리, 나침반자리, 그리고 돛자리의 네 별자리로 나누었다.

16차시 시범적용 활동 보고서

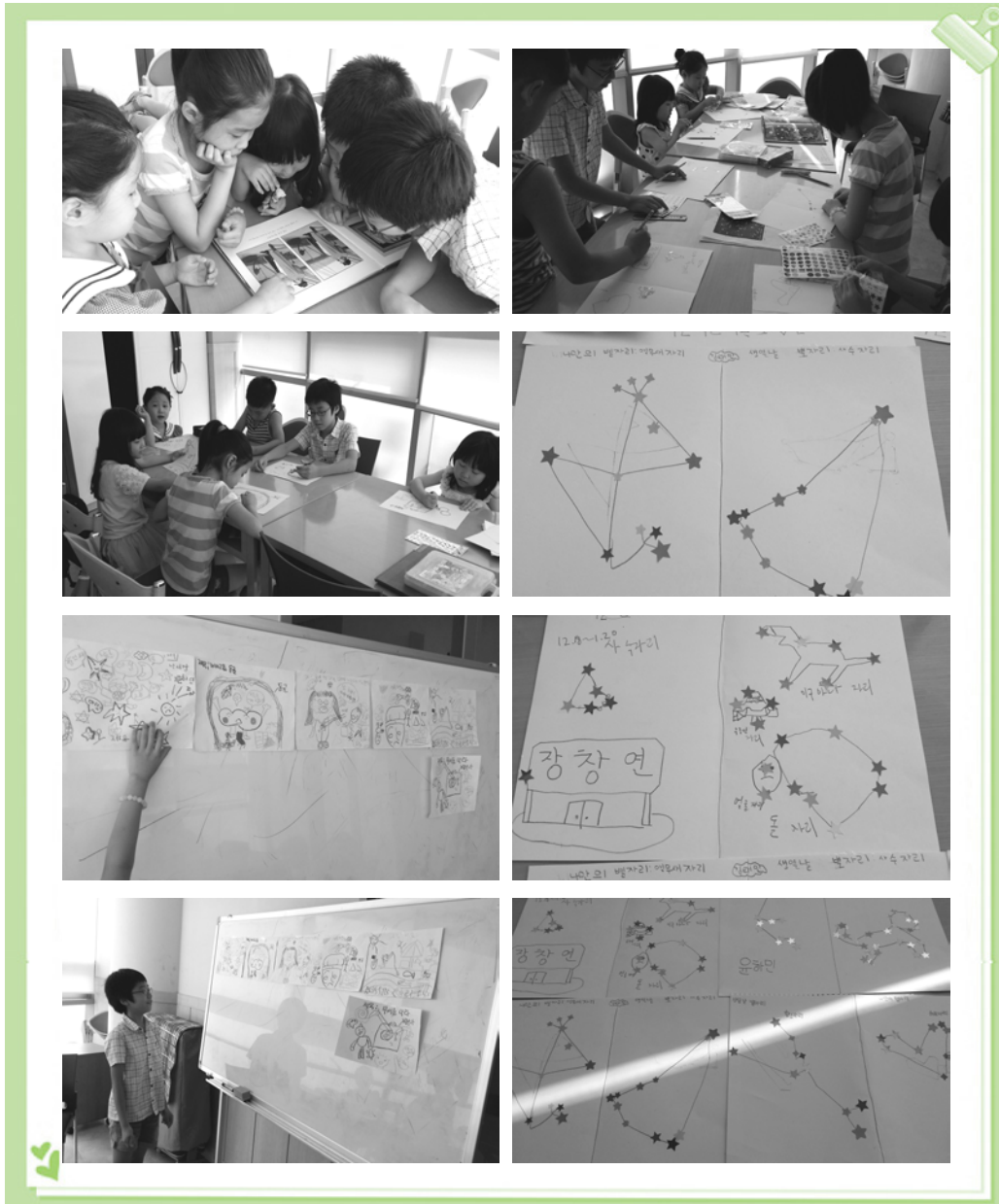
프로그램	주 제 명	그림책 밖으로 풍당		
	강 사	장 해 숙		
	대 상	1-2학년 (7명)		
	활 동 기 간	7월 4일 ~ 8월 9일	총 차시	24
	장 소	평촌교회 교육실 (210호)		
일 시	수 업 내 용			참석인원
7월 26일 (일요일) 16:00~ 17:00	· 종합목표 : 다양한 상상2 (다양한 별자리) · 세부목표 : 본인의 탄생 별자리를 알아보며, 별자리 꾸미기를 통해 꿈을 키울 수 있다. · 선정도서 : 별자리를 만들어 줄게 · 독서활동 : 나만의 별자리 만들기 · 내 용 1. 등장인물에 따라 만든 별자리가 달랐습니다. 기억나는 별자리 이야기해보기. 2. 본인의 탄생별자리와 계절별 별자리를 알아봅시다. 3. 별자리 유래를 알아보며 나만의 별자리를 생각해봅시다. 4. 자신의 별자를 그려보고 그 위에 스티커를 붙여본다. 또한 별자리에 이름을 지어준다.			총 6명
자체평가	『별자리를 만들어 줄게』 책을 읽고 등장인물에 따른 별자를 알아보며, 자신의 탄생 별자리와 계절별 별자리는 무엇이 있는지 알아보며, 자신만의 별자를 그려보고 이름을 지어주는 활동이다. 탄생별자를 알고 있는 학생은 한 명 있었으며 계절별 별자리와, 탄생별자리를 교사가 미리 조사하여 별자리에 대한 지식을 알 수 있도록 하였으며, 이런 지식을 통해 자신만의 별자리를 생각해 낼 수 있도록 하였다. 남학생들은 평상시 생각하고 있는 캐릭터를 중심으로 자신만의 별자리를 생각해 냈으며 여학생들은 귀여운 동물을 상상하며 별자리를 그렸다. 평상시 하늘을 보며 별자리를 본적은 없으나 이제부터는 밤에 하늘을 보며 별자리를 세어보아야겠다고 하였다. 다양한 별자리 활동을 통해 본인의 탄생별자리를 알 수 있는 계기가 되었다.			
기타 의견	다음 주부터 휴가인 학생2명은 참여 못함을 미리 이야기 하였으며, 2명의 학생 때문에 뒤로 미룰 수 없어 그냥 진행하기로 하였다.			



2015년 7월 26일(일) 오후3시 ~ 5시 : 꿈마루 도서관 (6명) 수업 사진

『작은도서관 독서지도 프로그램 개발 지원 사업』

15·16차시 : 다양한 상상1.2 (협동화그리기, 다양한별자리)





프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	생각 나눔 1 (다문화)	차시	17	시간	60분
세부 목표	· 이주 노동자 다문화 가정을 편견 없이 바라볼 수 있다. · 다양한 가족 형태를 알고 차이를 인정하는 태도를 가질 수 있다.				
선정 자료	도서 : 찬다 삼촌 / 윤재인 지음 / 그림보 / 2012				
준비물	도화지(정사각형), 색연필, 사인펜, 크레파스, 매직, <교육자료②-하우스 북 접기>				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (15')	· 참여자가 도착 하면 앉고 싶은 자리에 차례대로 앉을 수 있도록 안내한다. · 내 주위에서 다문화 가족을 만난적이 있나요? · 선정 자료인 도서 『 찬다 삼촌 』을 읽어준다.				
전개 (10') (30')	1. 다문화에 대한 나의 생각 - 나와 다른 피부색을 가진 친구를 보면 어떤 생각이 드나요? - 피부색이 다른 친구들이 우리나라에 와서 가족을 이루고 살아요. 찬다 삼촌 처럼요. 우리는 그 가족을 무엇이라 부르나요? - 이처럼 우리와 다른 문화, 다른 외모, 다른 풍습을 가지고 있는 친구들에게 어떤 도움을 줄 수 있나요? 2. 책을 읽고 나서 - 책 속 등장인물은 누구누구인가요? - 찬다 삼촌은 어디에서 살다가 우리나라에 왔나요? - 우리나라 가족과 다른 점이 무엇이 있었나요? - 우리와 다른 생김새와 사는 환경이 다른 친구들을 어떻게 대해야 할까요? - 이 책을 읽고 느낀 점은 무엇인가요? 3. 하우스 북 만들기 - 도화지를 나누어 준다. - 책 만들기로 하우스 북을 만든다. (주인공의 집 만들기) - 집을 표현해본다. (찬다 삼촌네 집처럼 우리와 다른 점을 설명과 함께 꾸며보기) - 발표를 한다. - 친구들 집을 모두 모아 전시를 한다.				교육자료 ②
정리 (5')	· 다음 수업의 목표를 간단히 알리고, 참여 시간을 엄수할 것 등 서로가 정한 규칙을 상기시킨다. · 마무리 인사와 함께 종결을 한다.				



하우스 북 접기 방법

- ① 정사각형을 반으로 접는다.
- ② 접은 것을 그대로 반으로 접었다가 편다.
- ③ 반으로 접었던 선을 중심으로 양쪽으로 마주보게 반을 접는다.
- ④ 양쪽 날개를 손가락을 넣어 윗부분을 삼각뿔로 접는다.
- ⑤ 세워보면 집이 완성.

17차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	그림책 밖으로 풍당		
	강 사	장 해 숙		
	대 상	1-2학년 (7명)		
	활 동 기 간	7월 4일 ~ 8월 9일	총 차시	24
	장 소	평촌 꿈마루 작은도서관		
일 시	수 업 내 용			참석인원
8월 1일 (토요일) 15:00~ 16:00	· 종합목표 : 생각 나눔1 (다문화) · 세부목표 : 이주 노동자 다문화 가정을 편견 없이 바라보며, 다양한 가족형태를 알고 차이를 인정하는 태도를 가질 수 있다. · 선정도서 : 찬다 삼촌 · 독서활동 : 하우스 북 만들기 · 내 용 : 다문화에 대한 나의 생각을 알아보기 1. 나와 다른 피부색을 가진 친구를 보면 어떤 생각이 드나요? 2. 피부색이 다른 친구들이 우리나라에 와서 가족을 이루고 살아가는 가족을 무엇이라 부르나요? 3. 이 처럼 우리와 다른 문화, 다른 외모, 다른 풍습을 가지고 있는 친구들에게 어떤 도움을 줄 수 있나요? 4. 책 속 등장인물 및 우리나라 가족과 다른 점은 무엇이었나요? 5. 이 책을 보고 느낀 점은 무엇인가요?			총 4명
자체평가	책 만들기를 통해 ‘하우스 북’ 만들기로 집을 꾸며보며 이야기하는 활동으로 다문화의 집은 어떤지 생각을 알아보는 활동이다. ‘하우스 북’ 접기는 대체적으로 잘 따라하였으며, 집을 꾸미기에서는 본인의 집을 중심으로 생각을 하였으나 남학생은 창의적인 생각으로 집을 꾸몄다. 집을 꾸며보고 다른 친구들의 작품을 모두 모아 하우스 북 전시회를 하였는데 각자의 생각을 이야기할 때 서로 비슷한 점이 많아 서로서로 웃기 바빴다. 평촌 꿈마루 도서관 근처에 사는 친구들은 다문화 친구들이 학교에서도 만나 본적이 없어 잘 모르겠다는 표현이 많았으며, 다문화 친구들을 만나면 외면하지 않고 잘 대해주고 친구도 해주고 도와줄 것이라는 이야기를 하였다. 또한 『찬다 삼촌』 책이 교과서에 수록된 도서라며 친근감이 있어 내용을 어렵듯이 알고 있었으며 저마다 찬다 삼촌에 대한 이야기를 하며 즐거워했다. 7살 아이는 하우스 북 접기는 잘 따라하였으나 집 꾸미기나 발표 등에서 1.2학년 아이들의 수준에 맞지 않는 부분이 있어 따로 동화책을 읽어주고 설명을 하는 번거로움이 있었다.			
기타 의견	여름휴가 기간이라서 결석한 아동들이 있어 아쉬웠으며, 7살은 1, 2학년과 수준이 맞지 않아 7살은 모집할 때 제외하여야 한다.			



프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	생각 나눔 2 (다른 이미지 상상)	차시	18	시간	60분
세부 목표	· 당연한 것을 다른 시각으로 바라보는 시각적 상상력을 자극할 수 있다. · 책을 거꾸로 뒤집어 보면 다른 이미지를 떠올릴 수 있다.				
선정 자료	도서 : 바로 또 거꾸로 / 앤 조나스 지음 / 비룡소 / 2005				
준비물	맘에 드는 책 1권, A4 1장, 색연필, 사인펜, 크레파스, 〈활동지②-숨은 그림 찾기 도안1-3〉				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (15')	· 참여자가 모두 모일 수 있도록 안내한다. · 다양한 그림을 거꾸로 보면 어떻게 보일까요? · 『거꾸로 또 거꾸로』 책을 읽어준다.				
전개 (10') (30')	- 책을 읽고 나서 - 그림책을 다시 한 번 거꾸로 보기, 어떻게 보이나요? - 그림책의 장면 장면이 거꾸로 보았을 때 신기하게도 다른 이미지를 담고 있습니다. 어떤 이미지 인지 말해보기 - 숨은 그림 찾기 놀이 (도안) - 숨은 그림 찾기 도안을 다 같이 보며 숨은 그림 찾기 놀이 - 가장 많이 찾은 학생에게 칭찬스티커. - 거꾸로 그림 그리기 - 가장 좋아하는 그림책 1권으로 가장 맘에 드는 장면을 거꾸로 그림을 그려 본다. - 거꾸로 그린 그림에 의미를 부여해 보기 - 그리고 어떤 이미지인지 설명해본다. (어떤 이미지가 떠오르는지 이야기해보기)				활동지②
정리 (5')	· 친구들의 그림을 감상한 의견 나누어본다. · 마무리 인사와 함께 종결을 한다.				

활동지 ②

숨은 그림 찾기 도안1



11 ▶ 활동지 ②

숨은 그림 찾기 도안2



활동지 ②

숨은 그림 찾기 도안3



18차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	그림책 밖으로 풍당		
	강 사	장 해 숙		
	대 상	1-2학년 (7명)		
	활 동 기 간	7월 4일 ~ 8월 9일	총 차시	24
	장 소	평촌 꿈마루 작은도서관		
일 시	수 업 내 용			참석인원
8월 1일 (토요일) 16:00~ 17:00	· 종합목표 : 생각 나눔2 (다른 이미지 상상) · 세부목표 : 당연한 것을 다른 시각으로 바라보는 시각적 상상력과 책을 거꾸로 뒤집어 보면 다른 이미지를 떠올릴 수 있다. · 선정도서 : 바로 또 거꾸로 · 독서활동 : 숨은 그림 찾기, 거꾸로 그림그리기 · 내 용 : 그림책 다시 한 번 훑어 보기 및 숨은 그림 찾기 놀이 1. 그림책을 다시 한 번 거꾸로 보며 이야기 나누기 2. 그림책을 거꾸로 보았을 때 신기하게도 다른 이미지가 보입니다. 어떤 이미지인지 말해보기 3. 숨은 그림을 찾아 제일 많이 찾은 학생 칭찬스티커 1장. 4. 가장 좋아하는 동화책을 찾아와 거꾸로 그림그리기 5. 거꾸로 그린 그림에 의미와 제목 붙여보기 (어떤 이지가 떠오르는지 이야기 나누기)			총 4명
자체평가	『거꾸로 또 거꾸로』 책을 읽고 바로 보았을 때와 거꾸로 보았을 때의 이미지가 다른 것에 대한 이야기를 나누고 각자 거꾸로 그림을 그려 본 후 어떤 이미지가 떠오르는지 이야기 나누기 활동이다. 그림책의 평가를 스스로 하며 잘 그렸는지 못 그렸는지 개인의 의견을 이야기 하였다. 거꾸로 보았을 때 신기하게 보이는 것들이 많아 그림책을 꼼꼼하게 보는 훈련이 되었으며, 본인이 거꾸로 그린 그림에 대하여서도 이미지에 대한 의미를 부여할 수 있었다. 또한 숨은그림찾기 놀이에서는 서로 숨은 그림을 찾으려고 협동하는 모습도 보였으며, 먼저 찾는 학생에게는 “와~~ 잘 찾는다.”라는 칭찬도 아끼지 않았다. 숨은 그림 찾기 도안을 5종을 준비하였는데 또 또 또 하자고 졸라대어 시간 가는 줄 모르고 놀이에 푹 빠져있었다.			
기타 의견	여름휴가 기간이라서 결석한 아동들이 있어 아쉬웠다.			



2015년 8월 1일(토) 오후3시 ~ 5시 : 꿈마루 도서관 (4명) 수업 사진

『작은도서관 독서지도 프로그램 개발 지원 사업』

17·18차시 : 생각 나눔1.2 (다문화, 다른 이미지 상상)





프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	기쁨, 행복, 즐거움1 (세계의 어린이들)	차시	19	시간	60분
세부 목표	· 어린이들의 인권에 대해 알 수 있다. · 불행과 행복의 차이를 알 수 있다.				
선정 자료	도서 : 거짓말 같은 이야기 / 강경수 지음 / 웅진주니어 / 2011				
준비물	나무도안 (전지 반장), 무늬 색종이, 포스트 잇 (나뭇잎), 색연필, 사인펜, 크레파스, 매직, 스카치테이프 <교육자료 ③>-평화의 나무 도안 <교육자료 ④>-나비 접는 방법				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (15')	· 참여자가 도착 하면 앉고 싶은 자리에 차례대로 앉을 수 있도록 안내한다. · 선정 자료인 도서 『거짓말 같은 이야기』를 읽어준다.				
전개 (10') (30')	- 책을 읽고 나서 - 책 속 주인공들 중에서 가장 기억에 남는 아이는 누구이며 그 이유는 무엇 인가요? - 어린이들에게도 인권이 있습니다. 인권이 무엇인가요? - 지구에는 거짓말 같은 이야기가 정말 있습니다. 동화에 등장하는 다른나라 어린이들이 우리나라 어린이들과 다른 점은 무엇인가요? - 키르기스스탄의 하산 (석탄), 인도-파니어 (카페트), 우간다-키잠부 (말라리아에 걸렸습니다), 루마니아-엘레나(어린이 혼자 살아감), 아이티-르네(전쟁으로 인해 혼자 살아감), 콩고-칼라미(9살에 전쟁터에 끌려감), - 구성놀이 방법 - 평화의 나무 한 그루를 붙여놓는다. - ① 세계의 어린이들이 하고 싶은 말은 무엇인지? - ② 본인의 희망은 무엇인지 색종이에 적어 나비를 접는다. - 나무에 붙인다. (나뭇잎도 같은 형식으로) - 나무를 감상한다.				교육자료 ③④
정리 (5')	· 다음 수업의 목표를 간단히 알리고, 참여 시간을 엄수할 것 등 서로가 정한 규칙을 상기시킨다. · 마무리 인사와 함께 종결을 한다.				



교육자료 ③

평화의 나무





나비 접는 방법

- ① 색종이를 반으로 접었다가 편다.
- ② 다시 뒤집어서 반으로 접었다가 편다
- ③ 반대편도 같은 형식으로 반으로 접었다가 펴며 뒤집어서도 위와같은 형식으로 접었다가 편다.
- ④ 삼각형으로 반을 접었다가 편다. 다른 한 쪽도 같은 형식으로 한다.
- ⑤ 직사각형에서 접었던 선을 중심으로 접어 넣어 삼각형으로 접는다.
- ⑥ 양쪽 끝의 모서리를 둥글게 조금만 잘라준다.
- ⑦ 삼각형이 된 한 쪽 면을 위로 접어 올린다.
- ⑧ 뒷면의 위 모서리를 아래로 내려 살짝 접어주면 나비 완성



19차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	그림책 밖으로 풍당		
	강 사	장 해 숙		
	대 상	1-2학년 (7명)		
	활 동 기 간	7월 4일 ~ 8월 9일	총 차시	24
	장 소	평촌교회 교육실 (210호)		
일 시	수 업 내 용			참석인원
8월 2일 (일요일) 15:00~ 16:00	· 종합목표 : 기쁨, 행복, 즐거움1 (세계의 어린이들) · 세부목표 : 어린이들의 인권과 행복, 불행의 차이를 알 수 있다. · 선정도서 : 거짓말 같은 이야기 · 독서활동 : 색종이 접기, 평화나무에 희망의 메시지 · 내 용 : 동화책의 내용 파악하고 색종이 접기 놀이 1. 어린이들에게도 인권이 있습니다. 인권이란 무엇인가요? 2. 책속 주인공들 중에서 가장 기억에 남는 아이와 그 이유는? 3. 다른 나라 어린이들과 우리나라 어린이들의 다른 점은 무엇인가요? 4. 평화의 나무 도안을 붙여 놓은 후 색종이에 가장 마음에 드는 등장인물에게 하고 싶은 말과 본인이 희망하는 이야기를 쓰고, 나비를 접어 평화의 나무에 붙여본다. (나뭇잎 도안은 나누어 준다)			총 4명
자체평가	『거짓말 같은 이야기』 책을 읽고 세계 어린이들의 인권에 대한 이야기를 나누며 세계 어린이들에게 희망사항이나 해주고 싶은 이야기를 적은 후 평화의 나무에 붙여보는 활동이다. 색종이 접기를 잘 따라하였으며, 나비뿐만 아니라 본인이 접고 싶은 곤충을 접어 붙여보기도 하였다. 7살 아이는 색종이 접기를 잘 따라하지 못하여 따로 가르쳐주며 진행하였다. 색종이 접기를 통해 정교함과 손의 힘을 기를 수 있었고 어린이들의 인권이 무엇인지, 다른 나라 어린이들의 처한 상황을 알 수 있는 활동이었다. 학생들은 오랜만에 색종이 접기를 하며 1시간이 부족할 정도로 색종이 접기에 폭 빠져있었다. 학생들의 준비물로 색종이 접기 책을 준비하게 하여 다른 곤충들도 접어 볼 수 있는 기회를 주었으면 하는 아쉬움이 있었다.			
기타 의견	아이들이 어리다보니 부모님과 함께 참여해야 하는 불편함 때문에 그날의 스케줄이 부모님이 바쁘시면 아이는 참여하고 싶어도 할 수가 없는 부분을 아이들이 이야기하며 아쉬워했다.			



프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	기쁨, 행복, 즐거움2 (우리가 사는 세상)	차시	20	시간	60분
세부 목표	· 우리가 사는 세상은 어떤 곳인지 알 수 있다. · 우리가 사는 세상을 다양하게 표현할 수 있다.				
선정 자료	도서 : 사람놀이 / 키무라유이치 지음 / 시공주니어 / 2006				
준비물	〈교육자료⑤〉-다양한 표현카드				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (15')	· 참여자가 모두 모일 수 있도록 안내한다. · 우리가 사는 세상은 어떤 곳이라고 생각하나요? · 『사람놀이』 책을 읽어준다.				
전개 (10') (30')	1. 책을 읽고 나서 - 등장인물은 누구였나요? - 등장인물에 따라 역할이 달랐어요. 등장인물 순서대로 이야기해볼까요? (얼룩말-황단보도(아픈 곳), 기린-철도건널목(피곤한 곳), 소-지도(간지럽고), 새-칼(어지러운 곳), 개미핥기-청소기(맛없는 곳), 박쥐-옷걸이, 코끼리-수도꼭지, 양-소파, 고슴도치-수세미, 거북이-체중계, 하마-화장실변기(기분 나쁜 곳), 다람쥐-신문(창피한 곳)) - 어린이들은 세상이 어떤 곳이라고 생각하나요? - 동물처럼 우리도 표현해 볼까요? - 표정으로 지어보기 2. 표현놀이 - 표정으로만 어떤 표현인지 알아맞히는 놀이로 다양한 표현카드를 보여주고 그것을 표정으로만 표현하며 다른 친구들이 맞히는 놀이 - 교사는 표현하는 학생에게만 카드를 보여준다. - 카드 1장을 뽑아 표현을 하면 다른 친구들이 맞힌다.(말은 할 수 없음) - 가장 먼저 맞히는 학생이 우승 (점수를 합산하여 가장 많이 받은 학생에게 칭찬스티커를 줌)				교육자료 ④
정리 (5')	· 시간약속 꼭 지키기 · 마무리 인사와 함께 종결을 한다.				



표현카드

아픔	피곤함
간지러움	맛없음
기분 나쁨	창피함
화가 남	즐거움
배고픔	슬픔



우울함	어지러움
부러움	흥분
행복해요	자신감
짜증	다정해요
사랑스러움	외로움



슬픔	고마움
무서움	버릇없음
용감함	지루해요
좋아해요	하기싫어요
삼이나요	궁금해요



20차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	그림책 밖으로 풍당		
	강 사	장 해 숙		
	대 상	1-2학년 (7명)		
	활 동 기 간	7월 4일 ~ 8월 9일	총 차시	24
	장 소	평촌교회 교육실 (210호)		
일 시	수 업 내 용			참석인원
8월 2일 (일요일) 16:00~ 17:00	· 종합목표 : 기쁨, 행복, 즐거움2 (우리가 사는 세상) · 세부목표 : 우리가 사는 세상을 다양하게 표현하며 어떤 곳인지 알 수 있다. · 선정도서 : 사람놀이 · 독서활동 : 표현놀이 · 내 용 : 동화책의 내용 파악하고 표현 놀이(다양한 표현카드) 1. 등장인물에 따라 역할이 달랐어요. 등장인물 순서에 따라 역할과 같이 이야기나누기 2. 어린이들은 세상이 어떤 곳이라 생각하나요? 3. 책속 등장인물의 동물처럼 우리도 표현해 볼까요? 4. 다양한 표현카드를 준비하여 표현놀이			총 4명
자체평가	『사람놀이』 책을 읽고 말을 하지 않고 표정과 표현으로 동물처럼 표현해보는 활동이다. 동화책에 나오는 7가지 표현을 함께 표현해본다. 다양한 표현카드를 준비하여 순서를 정한 후 표현하는 학생이 카드1장을 뽑은 후 표현을 하면 다른 학생이 알아맞히는 놀이로 제일 많이 맞힌 학생이 칭찬스티커를 받는다. 처음에는 쑥스러워 표현을 잘 못하였으나 반복을 거듭 하면서 표현의 달인이 되었다. 넘 재미있어하여 1시간을 훌쩍 넘겨서까지 놀이에 집중하였으며 재미있어서 계속 하고 싶다고 하였다. 대화를 나눌 때 언어 이외의 표정과 표현으로도 의미를 전달할 수 있다는 것을 배웠으며, 처음에는 표현에 서투르고 어색하여 잘 표현을 못하였으나 익숙해지면서 표정만 보고도 알아맞히는 다양한 표현법을 알 수 있는 소중한 시간이 되었다.			
기타 의견	부모님과 함께 참여해야 하는 불편함 때문에 부모님의 스케줄에 따라 아이들의 참여여부가 달려있어 아이는 참여하고 싶어도 할 수가 없는 부분들이 아쉬웠다.			



2015년 8월 2일(일) 오후3시 ~ 5시 : 꿈마루 도서관 (4명) 수업 사진

『작은도서관 독서지도 프로그램 개발 지원 사업』

19·20차시 : 기쁨, 행복, 즐거움1.2 (세계의 어린이들, 우리가 사는 세상)





프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	함께하기1 (이야기 구성요소)	차시	21	시간	60분
세부 목표	• 책의 내용을 파악하고 줄거리를 이해할 수 있다. • 책의 내용을 인물, 사건, 배경, 지은이로 구조적으로 쪼개어 생각할 수 있다.				
선정 자료					
준비물	〈활동지③-4개의 문〉, 필기도구, 책				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (10')	• 참여자가 도착 하면 앉고 싶은 자리에 차례대로 앉을 수 있도록 안내한다. • 가장 재미있게 읽은 책은 무엇인가요? • 각자 기억에 있는 책 내용을 이야기 해본다				
전개 (15') (30')	- 책의 기본요소를 알아보기 - 겉표지에서 알 수 있는 정보는 무엇이 있나요? - 제목, 저자, 출판사, 그림 - 뒷 표지에서 알 수 있는 정보는 무엇이 있나요? - 가격, 그림, 바코드 - 저자사항에서 알 수 있는 정보를 확인해볼까요? - 저번 시간에 공부한 『사람놀이』에서 등장인물은 누구누구인가요? - 배경에는 시간과 장소가 들어갑니다. 『사람놀이』에서 시간은 ? 장소는 : 숲 근처 - 사건은 무엇이었나요? : 사람놀이 - 책 속 등장인물은 누구누구 나왔나요? : - 지은이는 누구였나요? : ‘4개의 문’ 게임 방법 - 모둠을 정한다. - 모둠별 책 3권을 선정한다. (다른 팀이 볼 수 없도록 가린다) - ‘4개의 문’인 이야기 속 등장인물, 사건, 배경, 지은이를 종이에 기록하고 다른 조에 문제를 낼 수 있도록 준비한다. - 조별 대항전으로 인물, 사건, 배경, 저자사항을 이야기하고 다른 조에서 책 제목을 맞힌다. 2문에서 답을 맞히면 40점, 3문에서 답을 맞히면 30점, 4문에서 답을 맞히면 20점, 힌트로 답을 맞히면 10점. - 가장 점수가 많은 팀이 우승				활동지 ③
정리 (5')	• 다음 수업의 목표를 간단히 알리고, 참여 시간을 엄수할 것 등 서로가 정한 규칙을 상기시킨다. • 마무리 인사와 함께 종결을 한다.				

 활동지 ③

4개의 문 (모듬 학습지)

모듬이름 :

제목		
1문 (배경)	시간	
	장소	
2문 (사건)		
3문 (인물)		
4문 (지은이)		

21차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	그림책 밖으로 풍당		
	강 사	장 해 숙		
	대 상	1-2학년 (7명)		
	활 동 기 간	7월 4일 ~ 8월 9일	총 차시	24
	장 소	평촌 꿈마루 작은도서관		
일 시	수 업 내 용			참석인원
8월 8일 (토요일) 15:00~ 16:00	· 종합목표 : 함께하기1 (이야기 구성요소) · 세부목표 : 책의 내용을 인물, 사건, 배경, 지은이로 구조적으로 쪼개어 생각할 수 있다. · 독서활동 : 4개의 문 · 내 용 : 책의 구성요소를 알아본다. 1. 겉표지, 뒤표지, 저자사항에서 알 수 있는 정보는 무엇이 있을까요? 2. 전 시간에 배운 '사람놀이'동화에서 시간, 장소, 사건, 등장인물, 저자사항을 알아볼까요? 3. 4개의 문 게임방법 (모둠을 정한다.) 4. 게임규칙을 알려준다. 5. 가장 점수가 많은 팀이 우승			총 4명
자체평가	책의 구성요소를 알아보는 활동으로 배경에는 시간과 장소, 사건, 등장인물, 지은이를 전 시간에 배운 동화책으로 예를 들어 이야기해보는 시간을 가졌다. 동화의 내용을 잘 알고 있으므로 한 사람씩 돌아가며 배경, 사건, 등장인물, 지은이 찾는 활동을 같이 하였다. 모둠을 정해 가장 쉬운 책을 3권씩 골라와 상대팀이 보지 않도록 주의하며 4개의 문을 작성하였다. 그런데 상대팀이 알아맞히지 못 하도록 하기 위해 어려운 책을 선택하여 상대팀이 맞출 수 없는 상황이라 '제목 글자 수'로 힌트를 주도록 하였다. 본인이 읽었던 책 중 가장 재미있었던 책을 선택하는 것이 시간을 줄일 수 있는 방법이었으나 프로그램을 진행하다보니 시간과 도서의 선택이 잘 못 되었음을 알 수 있었다. 도서를 다시 선택하는 과정을 거쳤다. 역시 본인이 읽은 책을 선택하니 상대팀이 맞추는데 쉬운 감을 얻을 수 있었다. 본인들이 문제를 내어 첫 번째 문에서 맞추게 되면 50점, 두 번째 문에서 맞추면 40점, 세 번째 문에서 맞추면 30점, 네 번째 문에서 맞추면 20점, 힌트에서 맞추면 10점을 주었다. 남자팀 대 여자팀으로 하여 남자팀이 우승하였으며 우승한 팀에게는 별 스티커를 주어 칭찬하였다. 이야기의 구성요소를 알아보니 동화가 좀 더 쉽게 느껴진다는 평가를 하였다.			
기타 의견	여름휴가 기간이라서 결석한 아동들이 있어 아쉬웠다.			



프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	함께하기2 (요술놀이)	차시	22	시간	60분
세부 목표	· 주위의 사물을 다양한 사물로 바꿔 봄으로써 상상력과 창의력을 기를 수 있다. · 고정관념을 깨고 새로운 생각을 유도해 낼 수 있다.				
선정 자료	도서 : 파란의자 / 클로드 부종 지음 / 비룡소 / 2004 이건 막대가 아니야 / 앙트아네트 포티스 지음 / 베틀북 / 2013				
준비물	의자, 막대기				
지도 요소	관련 활동			비고	
도입 (15')	· 참여자가 모두 모일 수 있도록 안내한다. · 도서관에 있는 물건들 중 실제 사용도와 다르게 생각할 수 있는 물건이 무엇이 있을까요? (예 : 책) · 『파란의자』 『이건 막대가 아니야』 책을 읽어준다.				
전개 (10') (30')	1. 책을 읽고 나서 - ‘에스카르빌’과 ‘샤부도’의 의자 사용법은 무엇이었나요? - 낙타는 의자사용법을 어떻게 하였나요? - 아기돼지는 막대기로 다른 용도로 사용하였습니다. 무엇 무엇이었나요 2. 요술놀이 방법 - ‘의자’와 ‘막대기’의 다른 용도에서의 사용을 생각해본다 (예1 : 의자에 올라가서 번기에 앉는 행동을 한다-“선생님은 의자를 무엇으로 생각하고 있을까요?”라고 질문하여 “번기로 생각하고 있다”라고 대답하는 것.) 예2 : 의자에 올라가서 노를 젓는 행동을 한다-“선생님은 의자를 무엇으로 생각하고 있을까요?” 배로 생각하고 있다) - 2인 1조로 모둠을 정한다. - 짝과 함께 다양한 장면을 연출해 본다. - 상상한 행동을 의자로 표현한다. (의자, 막대기의 다른 용도 3가지씩) - 친구들 앞에서 자신만의 의자 사용법을 공개한다. - 무엇을 표현한 것인지 다른 모둠에서 알아맞히기 - 가장 많이 맞힌 모둠이 우승				
정리 (5')	· 책에서 표현한 의자 사용법과 우리가 표현한 의자 사용법을 비교해 본다. · 다음차시 준비물 : 동화책 1권 (본인이 읽은 책) , 읽고 싶은 책의 제목 4권 메모해오기, 풀, 자 · 마무리 인사와 함께 종결을 한다.				

22차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	그림책 밖으로 풍당		
	강 사	장 해 숙		
	대 상	1-2학년 (7명)		
	활 동 기 간	7월 4일 ~ 8월 9일	총 차시	24
	장 소	평촌 꿈마루 작은도서관		
일 시	수 업 내 용			참석인원
8월 8일 (토요일) 16:00~ 17:00	· 종합목표 : 함께하기2 (요술놀이) · 세부목표 : 고정관념을 깨고 새로운 생각을 유도해 낼 수 있다. · 선정도서 : 파란의자, 이건 막대가 아니야 · 독서활동 : 요술놀이 · 내 용 : 의자와 막대기로 원래의 용도가 아닌 다른 용도로 생각해 내기 활동 1. ‘파란의자’와 ‘이건 막대가 아니야’를 읽고 다른 용도로 생각한 것을 이야기 해보기. 2. 교사가 먼저 예를 들어 보인다. 3. 2인 1조로 짝을 이루어 다양한 장면을 연출해 본다. 4. 친구들 앞에서 자신만의 사용법을 공개하기 5. 무엇을 표현한 것인지 다른 모둠에서 알아맞히기 6. 가장 많이 맞힌 모둠이 우승 (칭찬과 보상)			총 4명
자체평가	『파란의자』 『이건 막대가 아니야』 책을 읽고 ‘세스카르빌’과 ‘샤부도’, 그리고 ‘아기 돼지’는 어떤 다른 용도로 의자와 막대기를 사용하였는지 이야기 해본다. 먼저 교사가 의자위에 올라가 번기에 앉는 행동을 하였다. 선생님은 의자를 무엇으로 생각하고 있을지를 학생들이 맞추게 하며, 또한 의자위에 올라가 노를 젓는 행동을 했을 때 의자를 무엇으로 사용하고 있는지를 학생들이 알아맞히게 하였다. 그리고 학생들은 2인 1조(남자팀, 여자팀)로 짝을 이루어 의논하여 3가지의 표현을 해보였다. 다른 모둠에서 상대팀의 표현을 보고 알아맞히는 과정에서 재미있게 표현도 해보고 서로서로 알려주기도 하며 새로운 방법에 흥미를 가지고 참여하였다. 또한 다른 활동도 해보고 싶다고 하였으나 시간상 의자3가지, 막대기 3가지 표현활동만 해보았다. 학생들이 평상시 표현에 서투르고 해보지 않았던 놀이여서 더욱더 흥미로웠다. 막대기를 회초리로 표현했으나 야구방망이처럼 휘둘러 표현을 서로 의논할 수 있었고, 또한 고정관념을 깨고 의자와 막대기 외에도 다양한 사물을 적용해 봄으로써 상상력과 창의력을 기를 수 있었던 활동이었다.			
기타 의견	여름휴가 기간이라서 결석한 아동들이 있어 아쉬웠다.			



2015년 8월 8일(토) 오후3시 ~ 5시 : 꿈마루 도서관 (4명) 수업 사진

『작은도서관 독서지도 프로그램 개발 지원 사업』

21·22차시 : 함께하기 1.2 (이야기 구성요소, 요술놀이)





프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	책이 좋아 1 (이야기 줄거리)	차시	23	시간	60분
세부 목표	· 초성으로 책의 제목을 생각해 낼 수 있다. · 책 내용의 줄거리를 쓸 수 있다.				
선정 자료	도서 : 재주 많은 다섯 친구 / 양재홍, 이춘길 / 보림 / 1996				
준비물	〈교육자료⑥-초성 퀴즈(PPT)〉, A4 용지, 필기도구, 색연필, 전지1장				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (5')	· 참여자가 도착 하면 앉고 싶은 자리에 차례대로 앉을 수 있도록 안내한다. · TV에서하는 퀴즈 프로그램을 본 경험이 있나요? · 퀴즈 문제를 낼 때는 무엇을 가지고 문제를 출제하나요?				
전개 (20') (30')	1. '초성의 비밀' 놀이방법 - 그동안 진행되었던 책 제목으로 하며, 자음의 초성을 제시한다. (예: ㅌㅇㄷㅊ ㄷㅎ = 똥은 참 대단해) - 교사가 초성을 제시하면 학생들이 맞추는 게임 - 가장 많이 맞는 친구가 우승 (칭찬과 보상) 2. '릴레이 만화' 그리기 - 『재주 많은 다섯 친구』 책을 읽어준다. - 책의 내용을 이야기 나누어 본다. - 책의 줄거리를 한 사람씩 말아 만화로 표현한다. (책 내용을 모두 수 만큼 나누기) - 말은 부분을 도화지에 만화 형식으로 그린다. - 그린 만화를 모아 이야기의 흐름에 맞게 전지에 붙인다. - 만화 전시회를 연다. (감상하기)				교육자료 ⑥
정리 (5')	· 다음 수업의 목표를 간단히 알리고, 참여 시간을 엄수할 것 등 서로가 정한 규칙을 상기시킨다. · 마무리 인사와 함께 종결을 한다.				



초성의 비밀

ㄱ ㅀ ㅈ ㅊ

(힌트:민들레)

ㅈ ㄱ

(힌트:겨울)

ㅈ ㅊ ㅅ ㅊ

(힌트:다문화)

ㄱ ㅈ ㅇ ㅂ ㄹ

(힌트:걱정인형)

ㅍ ㅇ ㅊ ㅊ

ㅊ ㅎ

(힌트:동물)

ㅎ ㄱ

ㅍ ㅌ

(힌트: 호그와트)

ㄴ ㄱ ㄴ

ㅈ ㅈ ㅇ

(힌트: 토끼)

ㄷ ㅅ ㄱ

(힌트:엘리자베스
브라운)

표 ㄱ 〇

ㅈ

(힌트:상상놀이)

ㅅ ㄱ ㄴ ㅇ

(힌트: 흥내)

ㅇ ㄱ ㄷ

ㅁ ㄴ ㄷ

ㅁ

(힌트:전통놀이)

ㄴ ㄱ ㄴ ㅇ

ㄱ ㅇ ㄴ ㅅ

ㅎ ㅇ

(힌트:낙서)

ㄱ ㅈ ㅈ

ㄴ ㄱ ㅁ

(힌트:자음모음)

배 가 오

ㄴ ㄹ 오

(힌트:자연)

ㄴ 가 ㅁ ㄴ

ㄴ ㅁ 오

ㅎ ㄴ

(힌트:단풍나무)

ㄱ ㅈ ㄱ ㅈ

ㄱ ㅈ ㄱ ㅈ

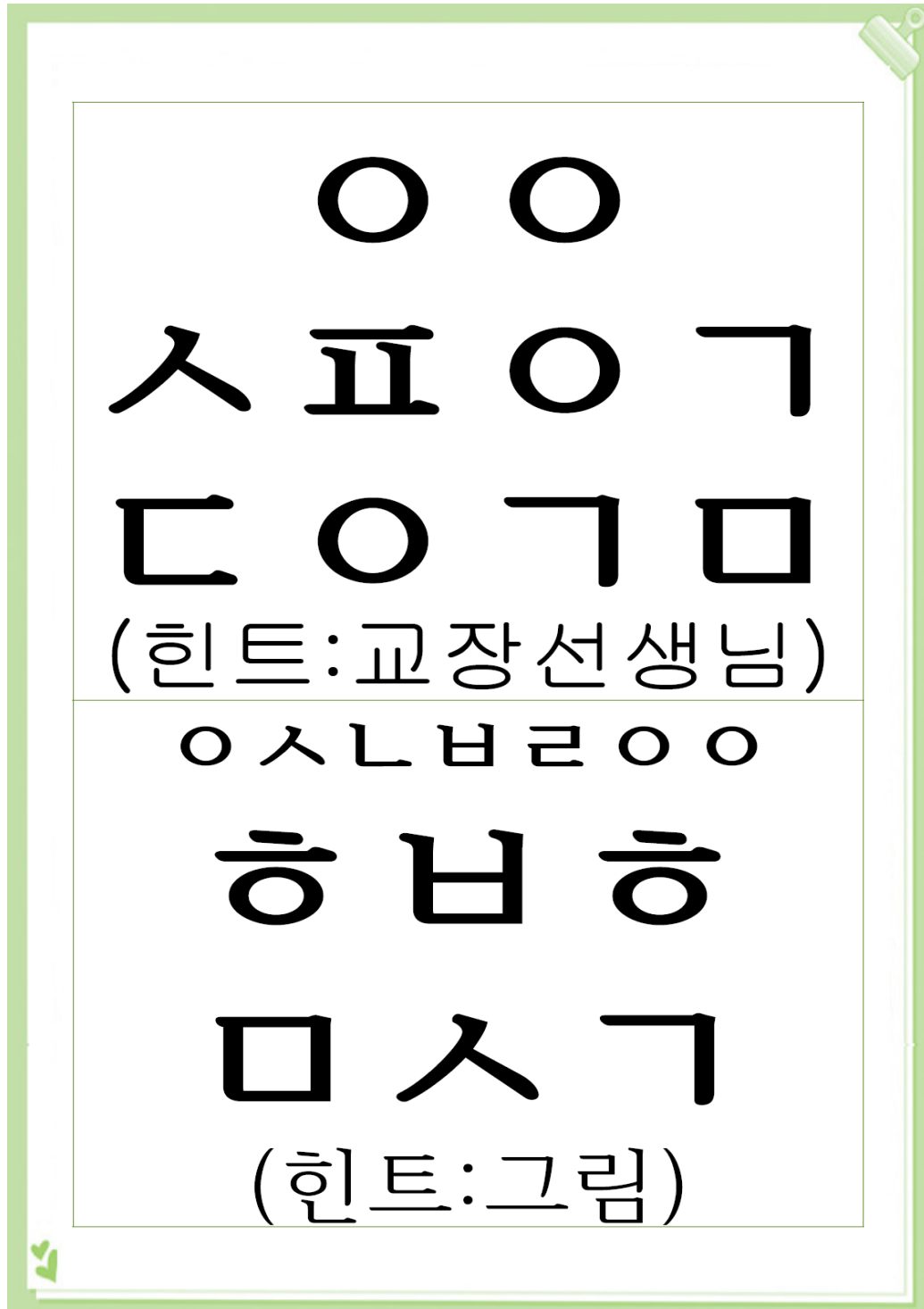
(힌트:세종대왕)

ㄱ ㅈ ㅇ ㄱ

ㅈ ㅇ

ㅈ ㅇ ㅇ

(힌트:자연물)



ㅂ ㅈ ㄱ ㄱ

ㅁ ㄷ ㅅ ㅈ

ㄱ

(힌트:밤하늘)

ㅂ ㄱ ㅍ

ㄱ ㄱ ㄱ

(힌트:숨은그림찾기)

ㄱ ㅈ ㅁ ㄱ

ㅇ ㅇ ㅇ ㄱ

(힌트:어린이)

ㅇ ㄱ ㅁ ㄷ

ㄱ ㅇ ㄴ ㅇ

(힌트:아기돼지)

ㅈ ㅉ ㅊ ㅋ

ㅌ ㄴ ㄷ ㄱ

(힌트:친구)

ㅇ ㄹ ㅇ

ㅇ ㅍ ㅑ

(힌트:달력)

○ □ ㄱ ㅇ
ㄴ ㄱ ㅇ ㄴ
○ ㄱ ㅈ
ㅂ ㅂ
(힌트:엄마)

◆ 초성의 비밀 정답지 ◆

1	강아지똥
2	장갑
3	찬다삼촌
4	겹쟁이 빌리
5	똥은 참 대단해
6	해리포터
7	내귀는 짹짹
8	도서관
9	파란의자
10	사람놀이
11	어깨동무 내 동무
12	누가 내 얼굴에 낙서 했어
13	글자 줄는 개미
14	빨간 잎 노란 잎
15	내가 만난 나뭇잎 하나
16	글자가 사라진다면
17	돌멩이도 춤을 추어요
18	웁웁 실뽕이가 돌아가면
19	앤서니 브라운의 행복한 미술관
20	별자리를 만들어 줄게
21	바로 또 거꾸로
22	거짓말 같은 이야기
23	이건 막대가 아니야
24	재주 많은 다섯 친구
25	일 년은 열두 달
26	엄마를 화나게 하는 열 가지 방법

23차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	그림책 밖으로 풍당		
	강 사	장 해 숙		
	대 상	1-2학년 (7명)		
	활 동 기 간	7월 4일 ~ 8월 9일	총 차시	24
	장 소	평촌교회 교육실 (210호)		
일 시	수 업 내 용			참석인원
8월 9일 (일요일) 15:00~ 16:00	· 종합목표 : 책이 좋아1 (이야기 줄거리) · 세부목표 : 책 내용의 줄거리를 쓸 수 있으며 초성으로 책의 제목을 유추할 수 있다. · 선정도서 : 재주 많은 다섯 친구 · 독서활동 : 초성의 비밀, 릴레이 만화 그리기 · 내 용 : 초성으로 책 제목을 알아맞히며, 책 내용으로 만화 그리기 활동 1. 그동안 읽었던 도서 (26권)에 대한 초성으로 책 제목 맞추기 2. 『재주 많은 다섯 친구』 책을 읽고 줄거리 이야기해보기 3. 책 내용을 인원 수 만큼 나누기 4. 본인이 맡은 부분을 도화지에 만화 형식으로 그려본다. 5. 그린 만화를 모아 이야기 흐름에 맞게 전지에 붙여 전시회를 열고 감상한다.			총 7명
자체평가	그동안에 읽었던 동화책 26권에 대한 초성퀴즈로 읽었던 책 내용과 활동을 이야기해 볼 수 있는 시간을 가졌다. 힌트로는 우리가 6주간 실행한 프로그램을 생각하게 하였으며, 다시 한 번 생각해 볼 수 있는 시간을 가질 수 있었다. 처음에는 자음을 보고 책 제목을 생각해 내는 것에 낯 설어 했지만 바로 퀴즈에 적응하였다. 그동안 재미있었던 관련활동과 책 내용은 기억하였으나 책 제목을 생각하는 것에 힘들어 했다. 『재주 많은 다섯 친구』 책을 읽고 이야기 줄거리를 릴레이 만화그리기 활동을 하였다. 줄거리를 말로 이야기하고 글로 쓸 수 있는 활동으로 이야기 줄거리를 파트를 나누어 본인에게 해당하는 내용을 만화로 표현하였다. 아이들이 좋아하는 만화로 표현하는 것에 흥미를 가졌으며 만화를 모아 붙여놓고 설명을 들어보며, 전시회를 열어 감상하는 시간을 가졌다. 7살 아이들도 즐겁게 참여하였으며, 만화에 대한 설명도 잘 표현해 주었다. 역시 그림이나 만화는 어린 아이들에게 제일 친숙한 도구인 것 같다.			
기타 의견	7살 아이들은 글을 몰라 그림으로만 표현을 하였으며 1,2학년 대상에 7살이 할 수 있는 활동이 제한적이어서 활동하는데 무리가 있었으나 언니 오빠들이 하는 것을 보고 그동안 했던 관련활동을 떠올리며 “그 활동 재미있었어.” 라고 이야기 할 수 있는 것에 만족할 수 있었다.			



프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	책이 좋아 2 (독서달력)	차시	24	시간	60분
세부 목표	· 책을 읽고 우리나라와 같은 행사와 다른 행사를 알 수 있다. · 월별로 자신이 읽고 싶은 책과 기념일 중요한 행사를 알 수 있다.				
선정 자료	도서 : 일 년은 열두 달 / 엘사 베스코브 / 시공주니어 / 2006				
준비물	도화지(색지), 올해 달력, 편지, 고리, 색종이, 풀, 자, 색연필, 사인펜, 크레파스 독서 흥미도 검사지, 만족도 감사지				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (15')	· 참여자가 모두 모일 수 있도록 안내한다. · 2015년 달력을 보았지요? 달력에는 기념일, 학교행사, 집안행사, 생일 등이 표시됩니다. 가족 생일을 표시해 두었나요? · 『일 년은 열두 달』 책을 읽어준다.				
전개 (5') (30') (5')	- 책을 읽고 나서 - 기억에 남는 이야기 말해보기 (재미있는 이야기) - 등장인물 알아보기 - 우리나라와 비슷한 행사를 하는 달은 어떤 달이었나요? - 우리나라와 다른 행사를 하는 달은 어떤 달이었나요? 예) 우리나라 정월대보름 : 쥐불놀이, 부럼 - 스웨덴 사순절 : 깃털을 단 나뭇가지로 가볍게 때리고, 썸라뽕을 먹음. '독서 달력' 만들기 - 도화지를 나누어 준다. - 달력 그림의 크기, 날짜 크기 정하기 - 인원수에 맞게 달을 분배하기 - 자신에게 분배된 달의 날짜를 적은 후, 그달에 맞는 그림 그리기 - 책의 제목을 날짜에 쓰고 그려 넣기 - 만들어진 달력을 모아 고리로 연결하여 올해의 달력을 완성한다. - 만들어진 달력을 보며 설명 들어보기 - 독서 흥미도, 만족도 검사				
정리 (5')	· 그동안 24번의 책 놀이를 통해 동화책을 경험한 소감을 들어본다. · 마무리 인사와 함께 종결을 한다.				



독서 흥미 설문지

다음은 여러분의 독서 흥미에 관한 내용을 알아보기 위한 질문입니다.
따라서 이에 대한 대답은 정답이 없습니다. 자신의 생각을 솔직하고 성의 있게 답해
주시기 바랍니다.

<독서에 대한 흥미 질문>

1. 평소에 책 읽기를 얼마나 좋아 합니까? ()
 - ① 틈만 나면 읽을 정도로 좋아 한다. ② 자주 읽을 정도로 좋아 한다.
 - ③ 가끔 읽는 정도로 좋아 한다. ④ 책 읽기를 싫어한다.
 - ⑤ 매우 싫어한다.
2. 가끔씩이라도 책 읽는 것에 관심이 있다면 무엇 때문입니까? ()
 - ① 여가 시간을 보내기 위해 ② 학교 공부에 도움이 되려고
 - ③ 부모님이나 선생님의 권유로 ④ 지식과 교양을 쌓기 위해
 - ⑤ 재미와 흥미가 있기 때문에
3. 평소에 책을 읽고 싶은 마음이 나타나는 동기는 무엇입니까? ()
 - ① TV나 신문에서 책 소개하는 내용을 보고
 - ② 친구들이 읽은 내용을 이야기 하는 것을 듣고
 - ③ 선물로 책을 받았을 때
 - ④ 새로운 내용을 알고 싶을 때
 - ⑤ 심심할 때
4. 책을 읽고 싶은 마음이 생기면 어떻게 합니까? ()
 - ① 부모님께 사달라고 해서 본다. ② 도서관이나 학급 문고에서 빌려 본다.
 - ③ 친구에게 빌려 본다. ④ 서점에 직접 가서 사서 본다.
 - ⑤ 기타 ()
5. 자신이 읽고 싶은 책은 어떻게 선택합니까? ()
 - ① 친구가 재미있게 읽었다고 말해 주어서 ② 부모님이나 선생님의 권유로
 - ③ 궁금한 내용을 찾아보기 위해 ④ 광고를 보고 호기심이 생겨서
 - ⑤ 교과서에 동화내용이 실렸을 때

6. 좋아하는 책의 종류에 모두 표시 하세요. ()
- ① 지식을 얻게 해 주는 책 ② 위인전 ③ 역사소설 ④ 생활 동화
 ⑤ 환상 · 추리동화 ⑥ 과학 동화 ⑦ 전래동화 ⑧ 신화, 전설
 ⑨ 동요, 시 ⑩ 기타 ()
7. 독서할 때 느낌은 어떠합니까? ()
- ① 매우 즐겁다 ② 즐겁다 ③ 그저 그렇다 ④ 괴롭다 ⑤ 매우 괴롭다
8. 독서를 하면 어떤 점이 좋습니까?
- ① 사고력과 표현력을 기를 수 있어서 좋다. ② 상상력과 꿈을 기를 수 있어서 좋다.
 ③ 인격 형성에 도움이 되어서 좋다. ④ 새로운 정보를 얻을 수 있어서 좋다.
 ⑤ 학업에 도움이 되어서 좋다.

< 독서 프로그램 흥미질문 >

9. 도서관에서 진행하는 프로그램 참여 후 책 읽기에 어떤 변화가 있었습니까?
- ① 틈만 나면 읽게 되었다. ② 자주 읽게 되었다.
 ③ 가끔 읽는 정도이다. ④ 책 읽기가 싫다.
 ⑤ 변화가 없다.
10. 도서관에서 진행하는 프로그램 참여 후 책 읽는 것에 관심이 있었다면 무엇 때문입니까?
- ① 여가 시간을 보내기 위해 ② 학교 공부에 도움이 되어서
 ③ 부모님의 권유로 ④ 지식과 교양을 쌓기 위해
 ⑤ 재미와 흥미가 있기 때문에
11. 도서관에서 진행하는 프로그램 참여 후 좋아하는 책의 종류에 모두 표시 하세요.()
- ① 지식을 얻게 해 주는 책 ② 위인전 ③ 역사소설 ④ 생활 동화
 ⑤ 환상 · 추리동화 ⑥ 과학 동화 ⑦ 전래동화 ⑧ 신화, 전설
 ⑨ 동요, 시 ⑩ 기타 ()
12. 도서관에서 진행하는 프로그램 참여 후 독서할 때 느낌은 어떻게 변했습니까? ()
- ① 매우 즐겁다 ② 즐겁다 ③ 그저 그렇다
 ④ 괴롭다 ⑤ 매우 괴롭다



※ 12일 (6주간)동안 26권의 다양한 책을 읽고 다양한 독후 활동을 하였습니다. 다음의 질문에 답해주세요.

차시	책이름	독후활동
1	나, 너	도서관 놀이
2	장갑	작아지는 섬
3	겉쟁이 빌리	걱정인형 만들기
4	내 귀는 짹짹	날 따라 해봐요
5		미션 높이높이
6	어깨동무 내 동무	땅따먹기
7	우리 가족입니다	우리가족 표현하기(책 만들기)
8	엄마를 화나게 하는 10가지 방법	맛있는 이야기
9	똥은 참 대단해	똥탈
10	글자줍는 개미 글자가 사라진다면	글자놀이 (몸으로 표현하기, 끝말잇기, 글자 책 만들기)
11	빨간 잎 노란 잎 내가 만난 나뭇잎 하나	자연놀이
12	돌멩이도 춤을 추어요	추리놀이
13	누가 내 얼굴에 낙서 했어	실컷 낙서
14	윙윙 실 뽕이가 돌아가면	실 뽕이 만들기
15	앤서니 브라운의 행복한 미술관	그림 더하기 그림
16	별자리를 만들어 줄게	나만의 별자리 만들기
17	찬다 삼촌	하우스 북 만들기
18	바로 또 거꾸로	숨은 그림 찾기, 거꾸로 그림 그리기
19	거짓말 같은 이야기	평화나무에 희망 쪽지 적어 색종이 접어 붙이기
20	사람놀이	표현놀이
21		4개의 문
22	파란의자 이건 막대가 아니야	요술놀이
23	재주 많은 다섯 친구	초성의 비밀, 릴레이 만화 그리기
24	일 년은 열두 달	독서달력 만들기

13. 재미있었던 책 3권을 적어보세요?

① 제목 :

이유 :

② 제목 :

이유 :

③ 제목 :

이유 :

14. 가장 재미있었던 활동을 순서대로 3가지 적어보세요?

① 내용 :

이유 :

② 내용 :

이유 :

③ 내용 :

이유 :

15. 독서 프로그램을 진행하기 전과 진행 후의 나에게 변화가 있다면 무엇입니까?

★ 성의 있게 답해주셔서 감사합니다.



프로그램 만족도 설문지

※ 이 설문지는 프로그램 운영에 대한 만족도가 어떤지 조사하는 것입니다.
모든 내용은 익명으로 처리되오니 편안한 마음으로 해당되는 것에 O표 하여 주십시오.

1. 답변 예

질문 문항	평 가		
	만족	보통	미흡
1. 강의는 그림책을 이해하는데 도움이 되었나요?	O		

2. 질문 문항

질문 문항	평 가		
	만족	보통	미흡
1. 독서프로그램 수업은 그림책을 이해하는데 도움이 되었나요?			
2. 그림책과 독후활동의 수업내용은 만족하나요?			
3. 강사는 열심히 강의했나요?			
4. 강사는 학생들과 의사소통(상호작용)을 잘하였나요?			
5. 강의시설 이용은 편리하였나요?			
6. 강의시간은 충분하였나요?			
7. 수강하는 학생들에게 교육에 대한 안내와 지원이 잘 이루어졌나요?			
8. 다음에 도서관에서 진행하는 프로그램에 참여할 수 있는 기회가 있다면 참여하고 싶다.			

★ 설문에 응해주셔서 감사합니다.



24차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	그림책 밖으로 풍당		
	강 사	장 해 숙		
	대 상	1-2학년 (7명)		
	활동 기간	7월 4일 ~ 8월 9일	총 차시	24
	장 소	평촌교회 교육실 (210호)		
일 시	수 업 내 용			참석인원
8월 9일 (일요일) 16:00~ 17:00	· 종합목표 : 책이 좋아2 (독서달력) · 세부목표 : 월별로 자신이 읽고 싶은 책과 기념일 중요한 행사를 알 수 있다. · 선정도서 : 일 년은 열두 달 · 독서활동 : 독서달력 만들기, 독서 흥미도 검사, 만족도 검사 · 내 용 : 1. 『일 년은 열두 달』 책을 읽고 기억에 남는 기념행사 말해보기 2. 우리나라와 비슷한 행사와 다른 행사 알아보기 3. 나만의 독서달력 만들기 (달력 그림 크기, 날짜 크기정하기) 4. 인원수에 맞게 달을 분배하기(본인의 탄생한 달 선택하기) 5. 자신에게 분배된 달에게 맞는 그림과 미리 알아온 책 제목 넣기 6. 올해의 달력 완성(만들어진 달력을 보며 설명 듣기)			총 7명
자체평가	『일 년은 열두 달』 책을 읽고 우리나라와 같은 행사나 다른 행사는 어떤 것이 있는지 이야기를 나누어보며 올해의 달력을 준비하여 자신이 탄생한 달에 맞는 그림과 미리 알아온 본인이 읽고 싶은 책 제목을 날짜에 써보는 활동이었다. 제일 처음 새로운 달력을 받으면 하는 일이 무엇인지 질문하니 ‘가족 생일에 표시하기’ ‘중요 행사’ 등을 표시한다고 하였다. 아직 어려서 날짜의 개념이나 1년은 365일, 한 달은 30일이라는 개념이 없었으며, 달력을 스스로 만들어봄으로써 날짜의 개념과 내가 태어난 달에는 어떤 행사가 있는지 등을 알 수 있었다. 또한 읽어보고 싶은 책 목록을 써 봄으로써 독서할 수 있는 동기를 줄 수 있었다. 또한 내가 태어난 달은 어떤 계절이었으며 그 계절에 어울리는 그림은 어떻게 표현해야 하는지 등도 함께 알아보았다. 독서 흥미도 검사와 만족도 검사를 실시하였으며 시간이 부족하여 독서달력을 끝까지 완성하지는 못하였다. 하지만 나만의 독서달력을 만드는 과정에서 많은 이야기를 나누었으며 오늘이 마지막 날임을 알고 아쉬워하였다. 그동안 하루도 결석하지 않고 칭찬스티커를 가장 많이 모은 학생 4명에서 상을 주며 칭찬을 해주었다. 나머지 학생들에게는 참가한 기념품을 전달하였다.			
기타 의견	“3학년에 올라가면 또 하는 거지요?” 라고 질문하는 학생이 많았으며 도서관에서 프로그램을 진행하면 또 신청 할 것이라고 하였다. 프로그램 참가 전과 후에 달라진 점이 있다면 이야기 해보자라는 질문에 “책을 읽지 않았었는데 지금은 집에서도 책을 읽게 된다고” 하였다. 6주간 24차시를 숨 가쁘게 진행하면서 재미있어하는 학생들을 보고 힘을 얻을 수 있었다.			



2015년 8월 9일(일) 오후3시 ~ 5시 : 꿈마루 도서관 (7명) 수업 사진

『작은도서관 독서지도 프로그램 개발 지원 사업』

23·24차시 : 책이 좋아 1.2 (이야기 줄거리, 독서달력)

